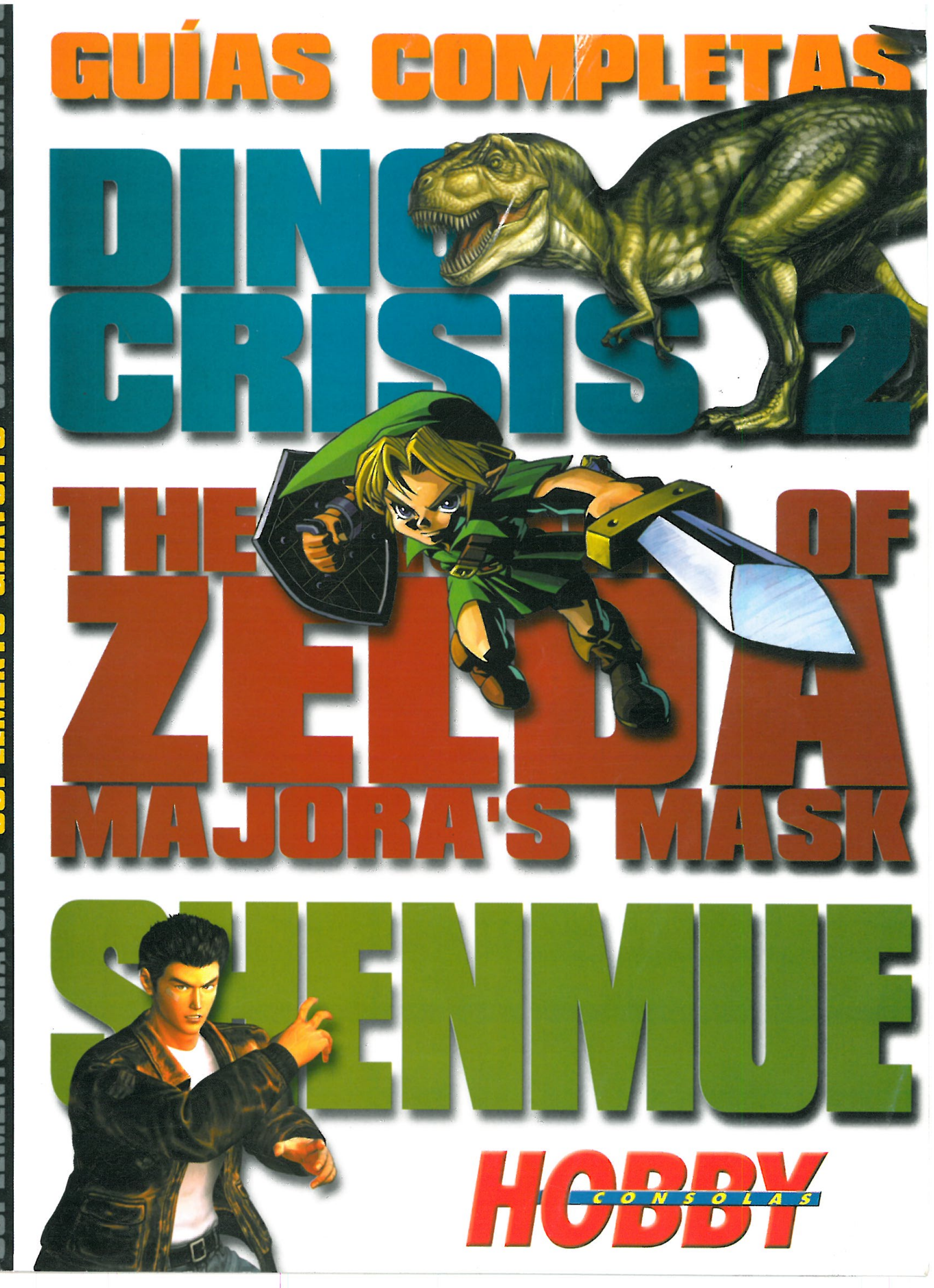

SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO
GUÍAS COMPLETAS
DINO CRISIS 2
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
SHENMUE
HOBBY CONSOLAS

TRES GUÍAS PARA TRES JUEGAZOS

El suplemento que estáis a punto de disfrutar reúne las que, a nuestro juicio, son las guías más deseadas por los usuarios en estos momentos.

Y que estamos hablando, sin lugar a dudas, de los tres mejores juegos de estas Navidades para PlayStation, N64 y Dreamcast.

En la guía de Shenmue, además de mostraros el camino para que podáis avanzar por esta alucinante aventura, hemos querido contaros la historia con un estilo novelado, de forma que los que no tengáis un buen dominio del inglés, podáis disfrutar igualmente del argumento.

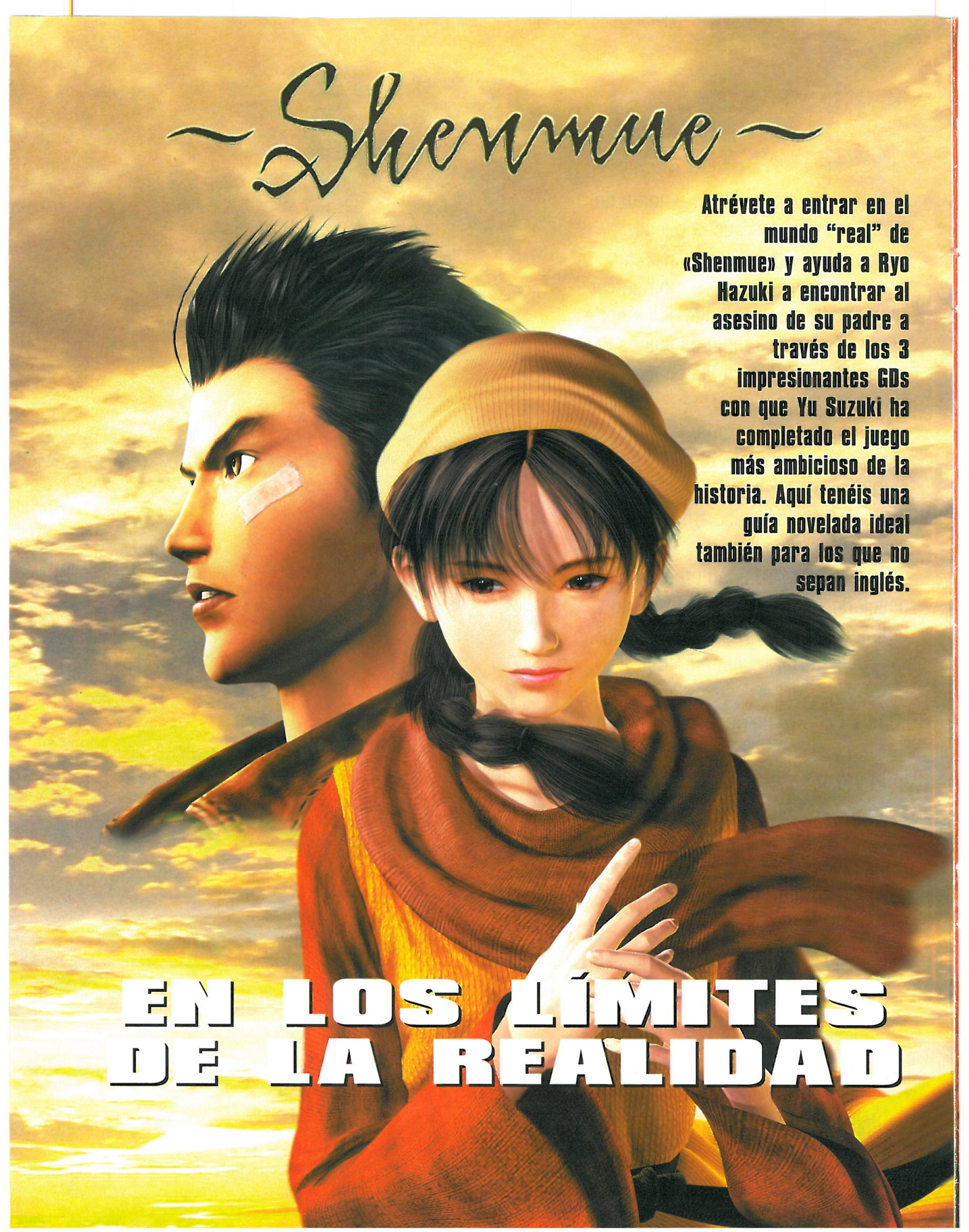
Para Zelda os hemos preparado una práctica y completísima guía con todos los secretos y las claves para superar este difícil juego.

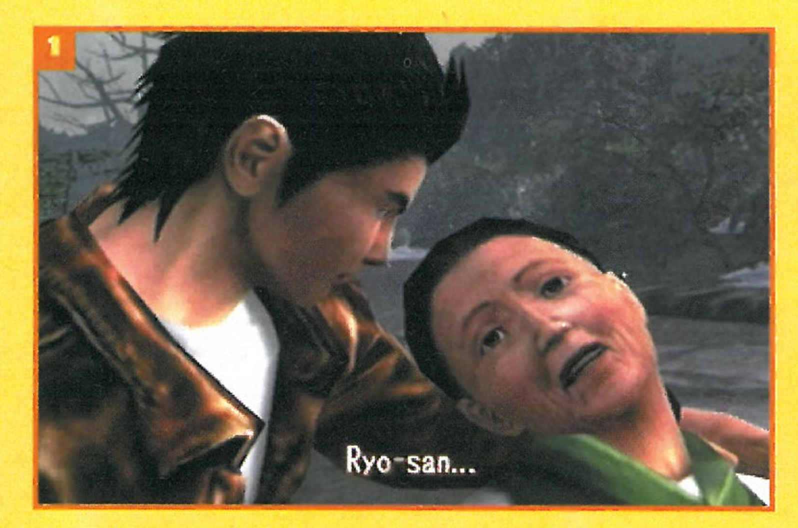
Por último, la guía de Dino Crisis 2 os permitirá llegar sin problemas al final de esta terrorífica aventura.

¡Que las disfrutéis!



SUMARIO


~Shenmue~
Atrévete a entrar en el mundo "real" de «Shenmue» y ayuda a Ryo Hazuki a encontrar al asesino de su padre a través de los 3 impresionantes GDs con que Yu Suzuki ha completado el juego más ambicioso de la historia. Aquí tenéis una guía novelada ideal también para los que no sepan inglés.
EN LOS LÍMITES DE LA REALIDAD

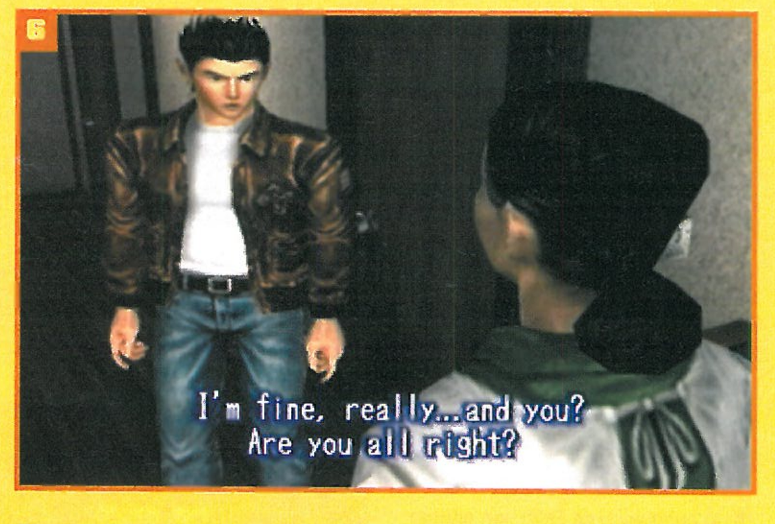












DISCO 1

El comienzo de la aventura

La historia de «Shenmue» comienza el 29 de Noviembre de 1986. Aquella tarde Ryo Hazuki llegó a casa un poco antes de lo habitual, con una persistente sensación de que algo no funcionaba bien. Extrañado por la presencia de un gran coche negro en la puerta, se precipitó hacia el gimnasio que había en la parte trasera de su casa, y justo antes de llegar encontró a Ine san tendida en el suelo (1). No le dio tiempo a explicarle lo que estaba ocurriendo, porque en ese preciso instante Ryo vio a su compañero Fuku san (el otro alumno de su padre) salir despedido por la puerta del Tatami.

El misterioso luchador que había derrotado a su amigo, estaba golpeando a Hazuki sensei mientras le interrogaba sobre un hombre que se supone que había matado. Horrorizado, Ryo intentó interponerse entre Lan Di y su padre, pero sólo consiguió caer de bruces al suelo tras un certero golpe del luchador chino. Casi sin tiempo de reaccionar se sintió aferrado por la mano de Lan Di (2), que le levantó sin problemas sobre el suelo y amenazaba con matarle si Hazuki sensei no le decía el paradero del Espejo del Dragón. Entonces el padre de Ryo no tuvo más remedio que confesar dónde se hallaba la valiosa reliquia, y de ese modo salvar la vida de su hijo, aunque eso significase tener que enfrentarse de nuevo a su terrible contrincante (3).

En un combate desigual Ryo, sólo pudo comprobar cómo su padre quedaba indefenso ante los continuos ataques de Lan Di, hasta caer. Sus últimas palabras fueron para el joven luchador, el moribundo le encomendaba la misión de encontrar el Espejo del Fénix para morir inmediatamente después (4). El dolor y un coche negro alejándose fueron lo último que nuestro protagonista puede recordar, aunque las pesadillas se sucedieron durante una noche infinita.

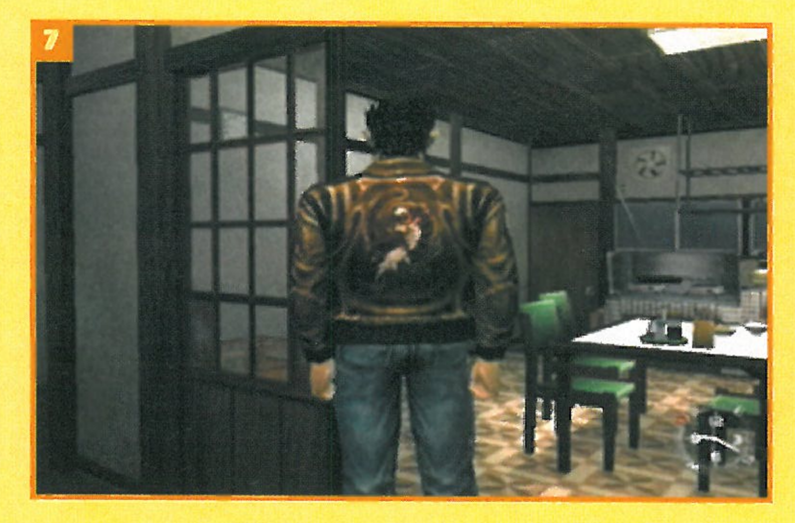
Siguiendo la pista de Lan Di

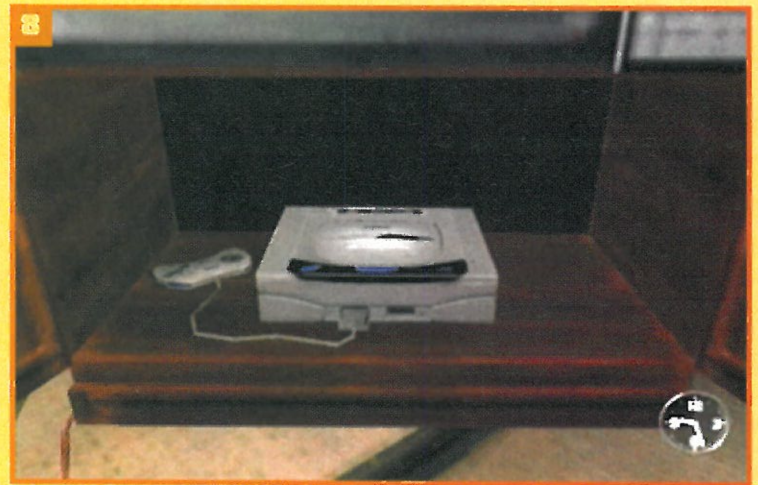
Habían pasado 4 días desde aquel terrible ataque y todavía no se había repuesto. Casi nada más levantarse tuvo que husmear por su habitación para recordar todos los objetos a los que podía sacar alguna utilidad: primero la cinta de Shenmue sobre la mesa (5), y después, en los cajones del escritorio una cinta más, una foto en la que aparecían Ryo y sus amigos y el radiocasette para escuchar música. Después de registrar su habitación, se decidió a investigar el resto de la casa, pero en cuanto abrió la puerta del dormitorio se encontró con Ine san (6), que además de darle la paga del día (nada menos que 500 yen) le comunicó que Fuku san

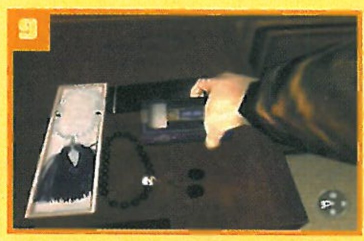
Una mascota virtual

El gatito que esconde la adorable Megumi en las calles de Yamanose no es más que uno de los minijuegos que esconde «Shenmue». Después de alimentarlo con el pescado seco al principio del juego, podemos seguir su crecimiento día a día hasta que se haga suficientemente grande. De todos modos nuestras decisiones se limitan a observarle, darle más comida (nada de chocolatinas), y acariciarle. Cuando Megumi nos pida consejo para bautizar a la pequeña, entre las 4 opciones será "Mimi" la única capaz de convencerla.

10 7 6 4 5
9 8 3 1 2


7


8


9



10



11



12

13

estaba esperándole en el gimnasio. Ryo no podía recordar con claridad las dependencias de su propia casa así que decidió entretenerse un poco recorriendo toda la vivienda por completo (7).

No resultó muy difícil saber cuál era la habitación de Fuku san porque tenía un póster de Virtua Fighter colgado en la pared, así que no dudó un solo instante en coger los papeles que había sobre su mesa (la descripción de una técnica de combate desconocida para Ryo). Después se puso en marcha hacia las dependencias de Ine san, aunque lo único que consiguió allí fue una fotografía de familia. Ryo no podía quitarse de la cabeza la consola con la que tan buenos ratos había pasado jugando con Fuku san, pero se preguntaba dónde estaría, fue entonces cuando se le ocurrió acudir a la sala de estar y mirar en el interior del armario sobre el que estaba la televisión ¡Eureka! Ya tendría tiempo para echar unas partidas con su querida Saturn, pero de momento, la dejaría sobre el televisor (8).

No acababa de levantarse y ya tenía hambre, así que enfiló hacia la cocina dispuesto a arrasar con las reservas de la familia Hazuki. En lugar de un buen desayuno, en los armarios de la cocina sólo le esperaban un paquete de pilas y los recuerdos de su padre, que le asaltaron en el momento en que se acercaba a la mesa. No obstante, después de haber visto las cucarachas bajo el fregadero, había perdido el apetito.

De nuevo en marcha, sintió terribles deseos de llorar por lo ocurrido, así que se dirigió a la habitación del altar para presentar respetos a su padre. Allí pudo, además, hacerse con un paquete de cerillas y una caja de velas (9), a las que ya les daría una utilidad más tarde.

Aquel no era el mejor momento para registrar la habitación del difunto, pero de todos modos se armó de valor y no paró de abrir cajones hasta hacerse con una carta y descubrir una llave en una pequeña caja oscura (10). Como aún no tenía muy claro cuál era el objeto de la llave decidió memorizar el lugar en que se encontraba y volver a por ella cuando la necesitase.

Justo detrás del altar de su padre, Ryo se cruzó con una cesta que contenía un nuevo movimiento de combate (11), lo necesario para que se sintiese suficientemente seguro para salir a la calle. Antes de calzarse, recordó que en el mismo armario sobre el que se apoyaba el teléfono solían guardar una linterna que le podía servir en su investigación, así que nuestro protagonista no lo dudó un instante, y después de hacerse con ella enfiló hacia el dojo, donde le esperaba su amigo Fuku san (12).

Nuestro protagonista no sólo quería comentar todo lo que había ocurrido la tarde de la muerte de su padre así que después de hablar con Fuku san y salir del tatami, decidió volver a entrar para aprender una nueva técnica de combate. Si había algo de lo que estaba seguro era de que en los próximos días iba a necesitar toda la experiencia posible, así que se dijo que a partir de aquel momento, practicaría el combate en cualquier momento que tuviese libre.

En cuanto se acercó a aquel árbol que tantas veces le había contemplado entrenar con su padre no pudo reprimir nuevos recuerdos de cuando era un niño. De alguna manera, ahora estaba más seguro que nunca de que tenía que desentramar el misterio que rodeaba la pérdida de Hazuki sensei, y el mejor modo de empezar el rastreo era salir de casa y comenzar a preguntar a la gente, así que no lo dudó un instante (13).

El barrio de Yamanose no era más que una calle poco transitada con las casas de sus vecinos a un lado y a otro, allí se conocían todos y la vida











casas de sus vecinos a un lado y a otro, allí se conocían todos y la vida era apacible así que no dudaba que alguien podía haber visto huir a los asesinos. Sin embargo, en cuanto dio los primeros pasos hacia el templo se encontró con una niña pequeña que le miraba divertida (14).

Megumi tenía unos enormes ojos negros que hacían imposible cualquier reprimenda por haber escondido un gatito. ¡Vaya! no eran suficientes problemas, cuando se dio cuenta de que también tendría que hacerse cargo del pequeño animal, aunque pensándolo bien no parecía tan complicado: bastaba con darle unos cuidados esenciales cada vez que pasase por allí, y viviendo tan cerca, eso era muy a menudo (15).

Por otra parte era muy posible que Megumi hubiese visto algo, así que después de alimentar al gato con el pescado seco que alguien había dejado sobre el templo, escuchó atentamente cómo la pequeña le enviaba al anciano Yamagishi san (si por el contrario, Ryo hubiese escogido el trozo de carne de soja, la niña no le hubiese dicho nada). No cabía duda, él tenía que haber visto el coche negro en el que huyeron los malhechores.

Al principio se sintió desolado por la complejidad de moverse por las calles de Sakuragaoka. Aquí la gente paseaba por todas partes y en muchas ocasiones se sentía tentado de pararse a hablar con cualquier vecino que pasaba por allí, lo que no dudó en hacer, aunque sólo fuese para comprobar la amabilidad de las gentes de su pueblo (16).

Pero lo primero que tenía que hacer era localizar a Yamagishi san, así que sin parar más que para echar un trago en la máquina de refrescos y probar suerte con las bolas de juguete (las de Sonic eran sus favoritas) se dijo que en adelante procuraría no entretenerse más que cuando tuviera tiempo de sobra (17).

Justo cuando se dirigía a preguntar al primer muchacho que jugaba en la calle, una anciana con poca vista le pidió ayuda para localizar una dirección. Y no es que Ryo pudiese malgastar su tiempo, pero pensó que con esta buena acción conseguiría además aprender el modo de localizar una vivienda. Sólo tenía que limitarse a observar el nombre de los buzones de las casas hasta encontrar el que la señora estaba buscando, lo que no le costó mucho, y una vez hallado, regresar al parque y guiar a la ancianita hasta su casa.

Mientras la señora, que se deshacía en agradecimientos, se alejaba por la calle hacia su casa, Ryo empezó a preguntarse dónde viviría Yamagishi san. Ya había escuchado muchas veces que se alojaba en el extremo de la calle principal de Sakuragaoka, en una casita con jardín que se encontraba justo antes de la bajada a Dobuita (18). Así que encontrarlo no fue tan complicado, unos pasos más allá de donde se encontraban los niños jugando, se fijó en el jardín de una humilde vivienda, donde un anciano se entretenía cuidando las plantas.

En una breve



salud, y de paso investigar sobre el misterioso coche negro en el que había huido Lan Di. Como era de esperar, todas las pistas le llevaban al enorme barrio de Dobuita, donde sería complicado seguir la pista de cualquiera, pero no cabía otra posibilidad, así que apretó el paso para no perder tiempo en el largo camino que le separaba de la zona comercial (19).

El barrio de Dobuita

Los datos que Yamagishi san le había confesado, llevaban a Ryo a la hamburguesería "Funny Bear", pero en cuanto descendió por las escaleras que conducían al barrio, quedó impresionado por la vida que bullía por todos lados. No tuvo ningún problema en dedicar el tiempo que hiciera falta en familiarizarse con el trazado de las calles de Dobuita, intentando recordar los locales más llamativos y las zonas que conformaban esta ciudad. Después de un largo paseo, decidió ponerse a buscar la hamburguesería, que se encontraba en un extremo de la calle principal por la que todo el mundo paseaba en Dobuita (20). Allí, junto a los locales nocturnos y a un bloque de apartamentos se encontraba un pequeño local de venta de hamburguesas, donde comenzaron a darle nuevas pistas sobre los hombres del coche negro.

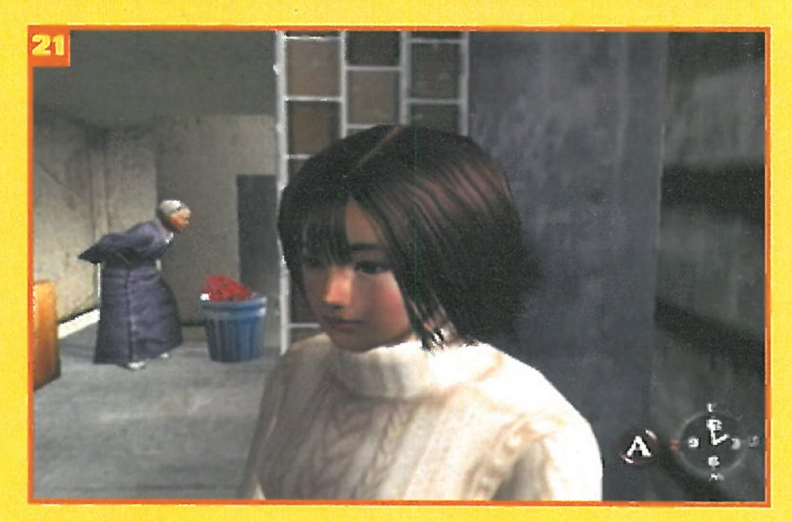
A decir verdad Ryo no tuvo que complicarse mucho en su búsqueda, más bien se limitaba a apuntar en su cuaderno cuál sería su próximo movimiento. Después de tratar con la bella Nozomi (la chica de la floristería) (21), parecía que el único capaz de aclarar las cosas sería Tom. El excéntrico vendedor ambulante de Dobuita llevaba siempre unas modernas gafas de sol y lucía un peinado de lo más espectacular, y su camiseta no podía pasar desapercibida (22).

Al principio se puso nervioso, divagando sobre muchos temas, pero una vez que Ryo le confesó que Nozomi le había llevado hasta él no tuvo más remedio que afirmar que había visto a los hombres del auto negro y enviarle al World Tour que había justo frente a su puesto (23).











Después de hablar con el responsable de World Tour la investigación le llevaba a un restaurante chino.

Como en Dobuita había dos restaurantes de este tipo, Ryo acertó al dirigirse al que se encontraba en la zona de locales nocturnos (24), y después de comenzar a entender el misterio que se escondía detrás de los clanes chinos (después de haber preguntado a todos los que se encontraban allí) se dirigió al segundo de los gremios que podían ayudarle, los peluqueros.

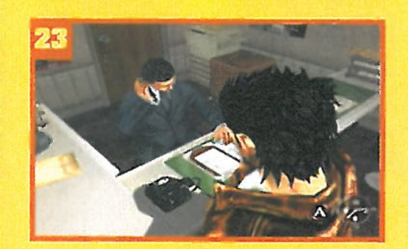
En Dobuita también había varios locales de este tipo, así que se decantó por el que se hallaba frente al salón recreativo Game You (25), pero no consiguió más que un nuevo rastro hasta otra barbería, la que se encontraba en el extremo opuesto de la ciudad. Como Ryo aún recordaba dónde había había visitado la hamburguesería, no tardó mucho en encontrar la peluquería del extrarradio. En ese mismo instante, nuestro joven protagonista se dio cuenta de que el local había estado siempre cerrado, y sólo después de preguntar en la otra peluquería se había vuelto accesible.

De cualquier modo la persona que necesitaba no estaba en ese momento dentro del local, sino que era el padre del actual dueño de la peluquería. Ryo se dio cuenta de que no le costaría mucho encontrarle porque tenía la costumbre de pasear por el parque de la ciudad para "matar el tiempo" (26). La ventaja con la que empezaba a contar nuestro héroe era que ya había pasado por la mayor parte de los lugares a los que le enviaban. El parque estaba situado en la calle por la que había entrado a Dobuita, y allí le esperaba su contacto, un anciano de aspecto saludable vestido con una chaqueta de cuadros.

El momento del primer día en que Ryo se enfrentó con los dos fanfarrones que pasean por Dobuita es variable, pero de cualquier manera los QTE y Free Battles en los que

La partida de billar

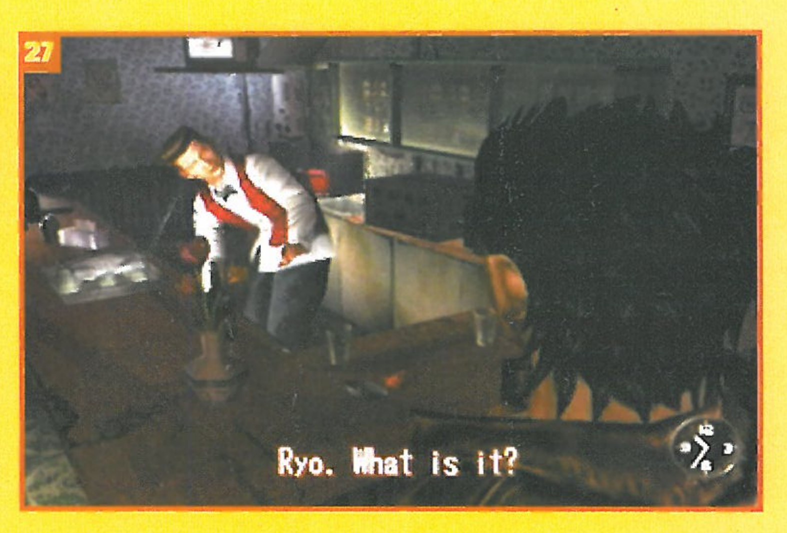
Uno de los tragos más difíciles del comienzo de la aventura es la partida de billar en el MJQ. La única manera de vencer en la apuesta a estos dos bravucones es mover 17 veces el taco hacia la derecha hasta alinear la bola blanca con la que queremos meter en la tronera, golpear y tener suerte. De cualquier modo, como Ryo es demasiado joven para el bourbon, lo único que conseguirá es una pista que le lleve al Heart Beats Pub, donde poder encontrar a los marineros que necesita.











es variable, pero de cualquier manera los QTE y Free Battles en los que nuestro protagonista derrotó a estos dos matones sólo sirven como entrenamiento. Estos curiosos personajes aprenderían a tenerle más respeto durante los próximos días.

Problemas en los bajos fondos

Después de una larga conversación, de nuevo se encontraba camino del Yokosuka bar (27) (a donde le había conducido su excéntrico amigo Tom) a tomar una lata de cola que el camarero le ofreció en una secuencia automática. Tras intercambiar unas cuantas palabras con el amable dependiente Ryo se dirigió al bar de al lado, el MJQ, donde reinaba un ambiente mucho menos recomendable (28).

En cuanto entró, Ryo se dio cuenta de que todos le observaban, el camarero hablaba con dos hombres que estaban jugando al billar y que hacían bromas sobre su edad. Casi sin saber cómo, Ryo se vio obligado a apostar 1000 yen a una sola bola, lo que le pareció una locura porque nunca había sido bueno jugando. Habría dado igual que acertase o no, porque aquellos tipos estaban dispuestos a salirse con la suya, así que lo más inteligente parecía salir de allí cuanto antes. Pero la noche no había terminado, ahora era el momento de seguir investigando por los barrios bajos, en los que hombres y mujeres de todo tipo se dedicaban a los más sucios negocios, así que no dudó un instante en ir al peor de los locales nocturnos, el Heart Beats Pub, al que sólo se podía llegar por un callejón que se escondía frente al taller de motocicletas de la zona de bares de Dobuita (29).

En cuanto bajó las escaleras del callejón Ryo pudo oler los problemas. Sin embargo estar sobrio (y llevar muchos años de entrenamiento en las artes marciales con su padre) le ayudaría a salir de cualquier trance. Primero fueron unos fanfarrones en la puerta del local, a los que intentó evitar, pero viendo que resultaba imposible, reaccionó con habilidad a su primer ataque y contraatacó. Ante el QTE Ryo se sentía confuso, así que se limitó a presionar los botones que le indicaba la pantalla lo antes posible y así despachar a sus enemigos.

Dentro del local el ambiente no era mejor (30). Tipos duros y mujeres de mala reputación se repartían por las mesas, y el calor parecía insoportable. No era normal que un chico de su edad pudiera entrar en un local de la reputación del Heart Beats, así que comenzaron a burlarse de él casi inmediatamente. Ryo ya estaba en tensión por el combate que había librado hacía unos minutos, así que cuando la cosa se puso tensa volvió a utilizar la técnica que había ganado en la resolución de QTE y dejó fuera de combate a quienes se atrevieron a cruzarse en su camino.

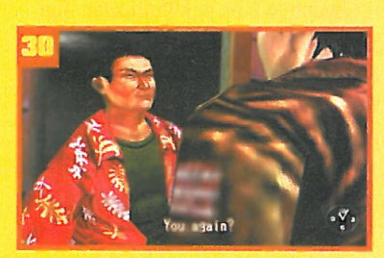
Desde luego no podía decir que había sido un buen día, pero había conseguido comenzar a desenmarañar el misterio que rodeaba el asesinato de su padre, así que podía marcharse a dormir con tranquilidad (31). Le hacía falta.

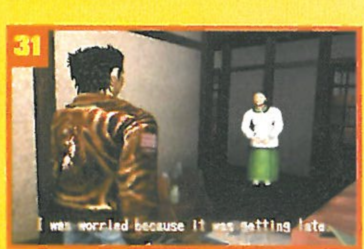
El segundo día

En cuanto se levantó de la cama Ryo se dirigió al dojo para practicar con Fuku san (32), gracias a lo que consiguió aprender una nueva técnica de combate. En cuanto hubo recuperado el aliento bajó directamente hacia Dobuita, saludando a su paso a los niños que jugaban por la calle. Aún no había mucha gente fuera, así que se extrañó de ver al empleado del restaurante chino frente a la máquina de refrescos. Ryo no tenía ningún problema en invitarle a un trago







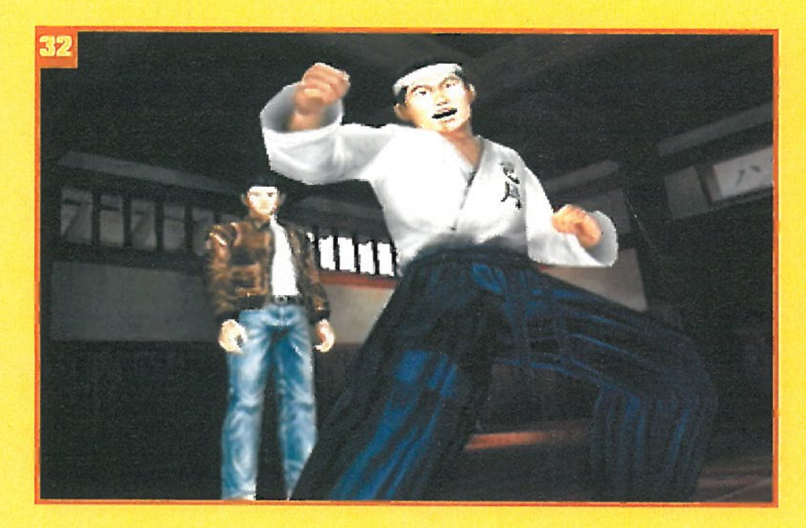




El sistema de combate

La mayor dificultad de «Shenmue» radica en los combates libres. Aunque no hay un método de victoria segura, el mejor modo de vencer es aprender el mayor número de combos (incluidos los que se ponen a la venta en la tienda de antigüedades) y practicar con Fuku san. De cualquier modo, no conviene ejecutar movimientos de más de tres golpes, ya que los contrincantes desvían el tercer impacto y nos dejan indefensos durante unos segundos. Por si acaso, guardad la partida antes de cualquier combate contra Chai.

32



33



34



(además había recogido el dinero que Ine san le dejó por la mañana) y, de paso sacarle alguna información interesante para continuar con la investigación en el punto en que lo había dejado el día anterior (33).

Aunque Ryo pensaba más en el desayuno que en la información que pudiera conseguir, después de visitar el restaurante chino se dirigió a la tienda de motos de Dobuita, pensando que sería el lugar ideal para encontrar a alguien de la calaña de Charlie, sin embargo todo lo que obtuvo por respuesta fueron las quejas del mecánico y una nueva pista que le llevaba a las tiendas de ropa moderna de la ciudad. A continuación se dirigió a la tienda de ropa vaquera Water Jeans (34) (cerca de donde había invitado a su amigo a tomar el refresco) para preguntar una dirección. En el escaparate del local se turnaban el propietario y su hermana, así que decidió que lo más sensato sería preguntarle al chico, para lo que tuvo que pasear por las calles de Dobuita hasta que apareciese el tendero. Ryo no se había dado cuenta de lo cerca que estaba la dirección que había estado buscando, se traba de una puerta verde con una cámara de seguridad (35) encima que sólo estaba a dos locales de la tienda de ropa. El sitio donde se suponía que iba a encontrar las Industrias Nagai, aunque en su lugar le esperaba una nueva sorpresa.

El individuo con pinta de mafioso que descansaba en el piso superior comenzó a darle algunos consejos de interés para encontrar al misterioso Charlie (un tipo que vestía de modo extravagante y que podía ser su único contacto con las sociedades secretas chinas que controlaban la zona). Era evidente que tratándose de Charlie los dueños de las tiendas sabrían encontrarle, pues bien, si de eso se trataba, Ryo empezaría preguntando a Kurita san, un encargado vestido de camuflaje amarillo (36) que esperaba frente a su tienda de ropa militar, muy cerca de donde Tom había instalado su remolque. La cita era a las 7 de la tarde en el salón recreativo, así que nuestro protagonista tuvo tiempo de sobra para entretenerse comprando cosas en la tienda, conociendo gente y echando unas partidas a las máquinas (37). A las 7 de la tarde uno de los tipos que había en el Game You sacó a Ryo al aparcamiento que había justo al lado, con la excusa de encontrarse con Charlie. Sin embargo era una trampa, y en unos segundos, nuestro protagonista se encontraba rodeado por todas partes por gente de la banda de Charlie. Al menos ésta no

To Sakuragaoka
Heights Okayama
Ramen Manpukuken
Bar Yokosuka
Apartments Mochizuki
Barber Liu
Flowers Aida
Vegetables Yaokatsu
Ajiichi's Chinese
China Russiya
Sushi Takara
Sports Hattori
Cinema New Yokosuka
Drugstore Honda
Soba Yamaji
Park
Jackets Jupitor's
Butcher Tamura
Antiques Bunkado
Fish Uokichi
Water Dragon
Barber Maeda
Surplus Kurita
Global Travel Agency
Bakery Komine
Patches Mary
Tobacco Hirata
Flowers Smiley
Dobuita Street











era la primera vez que Ryo se enfrentaba a unos cuantos matones desde que había comenzado su aventura, y esta vez el resultado tampoco iba a ser diferente.

Aparte de unos cuantos moratones, lo único que el luchador sacó en claro era que el mejor lugar para encontrar a nuestro enlace era un estudio de tatuajes (38), y como no sabía donde se encontraba, preguntó a las primeras personas que se le pasaron por la mente: los individuos que jugaban en el salón recreativo. Parece que eran la clase de tipos que conocen dónde se puede hacer uno un tatuaje, y después de la exhibición de Ryo, no tuvieron ningún problema en indicarle el estudio que se encontraba en el edificio de apartamentos que había frente al Yokosuka bar.

En el piso de arriba, la segunda puerta tenía un cartel que indicaba que allí se hacían tatuajes, y una vez dentro le indicaron que Charlie no se encontraba allí, pero que al día siguiente había quedado en pasar sobre las 3 de la tarde.

Éste era un buen momento para regresar a casa y descansar, porque Ryo presentía que el día siguiente iba a ser de lo más movidito.

Charlie

Después de un sueño reparador y de recoger el dinero que Ine san le había dejado como todos los días, Ryo pasó toda la mañana deambulando por Dobuita (39), haciendo tiempo hasta que llegase el momento de conocer a Charlie. Antes se le había pasado por la cabeza coger el pescado seco que había en la nevera de su casa y llevarse unos trozos para Mimi, que es como Megumi había bautizado a su gatito. El caso es que todo dependía del tiempo que quisiera pasar practicando.

Justo antes de entrar en el estudio de tatuajes, ya en Dobuita, Ryo pudo asistir a una divertida secuencia en la que los matones del día anterior demostraban el miedo que le habían cogido a nuestro protagonista, pero en cuanto abrió la puerta todo el mundo salió de allí, excepto el tatuador, que le indicó que Charlie se encontraba en la trastienda.

En este momento Ryo tuvo que reaccionar con velocidad, ya que Charlie le atacó en un QTE que por poco acaba con nuestras fuerzas. Una vez reducido, el atacante se mostró mucho más dispuesto a colaborar, y de nuevo, le citó en el Game You, al día siguiente a la misma hora.

Con toda la tarde libre por delante, y después de una breve conversación con su florista favorita (40), Ryo se dedicó a practicar y a visitar a los viejos conocidos, aunque esta era una buena oportunidad de acostarse pronto para estar fresco el día de la cita. Además llegar pronto a casa significaría darle una alegría a Ine san, que comenzaba a preocuparse demasiado.

Una carta en chino

Como todos los días Ryo corrió al dojo nada más levantarse y allí encontró a Fuku san completamente





recuperado (ya no llevaba ningún tipo de vendaje), así que tras una mirada divertida, ambos luchadores se pusieron a practicar (41). Unos cuantos golpes, y ya se había desentumecido para bajar a la ciudad, pero en el camino Ine san le cortó el paso. Ella traía entre sus manos una carta que ninguno de los dos pudo entender ya que con los carácteres japoneses se habían mezclado párrafos en chino, así que hizo una nota mental para encontrar un traductor antes de verse con Charlie.

Ahora sí que podía bajar a la ciudad, pero en mitad del camino, por el barrio de Sakuragaoka, un niño le interrumpió con sus lamentos. Nuestro héroe no pudo evitar seguirle, hasta que se encontró de bruces con Charlie y sus compinches, que le esperaban en un descampado dispuestos a vérselas de nuevo con él.

Después de derrotar a los tres combatientes en uno de los enfrentamientos más sencillos que recordaba haber tenido desde que comenzase la aventura, Ryo demostró que no tenía nada que envidiar a los mejores delanteros europeos, en un QTE en que en lugar de combatir, tuvo que poner a prueba sus habilidades futbolísticas.

A partir de este momento las cosas comenzaban a marchar cuesta abajo, ya que el niño agradeció a Ryo haber recuperado su balón con una expresión china.

No le dio tiempo a hablar más, porque el muchacho se marchó corriendo, pero al menos conocía a un miembro de la comunidad china de Dobuita, y algo le decía que no sería difícil encontrarle cerca de la sala de máquinas (42). Minutos después, Ryo se encontraba en la puerta de Game You con su pequeño amigo, que no tuvo ningún problema

Coleccionables

A lo largo del juego, «Shenmue» nos obsequia con una serie de elementos coleccionables que no tienen niguna influencia en el desarrollo del juego, pero que agradarán a los mitómanos. Sólo hay tres maneras de conseguir estos elementos: en las máquinas de juguetes de Sakuragaoke, del Game You y del mercado del puerto, ganándolas en los dardos de los salones recreativos o en la tómbola de los supermercados (a la que se accede al comprar chocolatinas) y registrando minuciosamente las dependencias de nuestra casa.


42


43



44


45

propietaria de la tienda de porcelana de Dobuita que se encontraba frente a la hamburguesería, justo al lado de la pitonisa.

Inmediatamente, una amable anciana tomó la carta de la mano de Ryo y la colocó frente a un espejo. ¡De eso se trataba! La carta estaba escrita con los caracteres al revés, así que con la ayuda del espejo, la abuela de nuestro pequeño amiguito le desveló el secreto que se escondía en el sobre de Ine san (43).

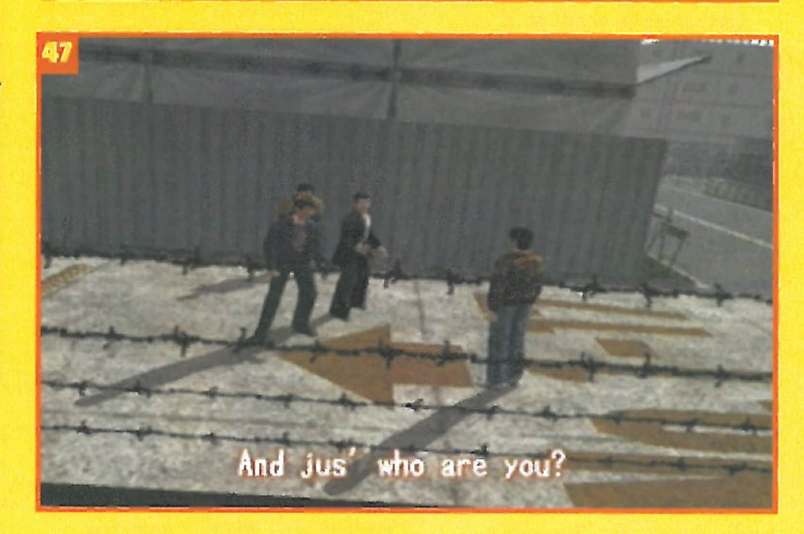
Aún era pronto para volver a casa, pero Ryo pensó que sería mejor regresar antes de las 7 de la tarde y así poder solucionar unos asuntos. Nada mas llegar a casa decidió hacer una llamada al número 0468-61-5647, donde una voz que le era desconocida le preguntó una contraseña. Aunque las contraseñas cambiaban con cada llamada, la respuesta tenía cierta lógica, y bastaba con llamar unas cuantas veces hasta acertar. En cuanto Ryo dio con la respuesta adecuada la voz al otro lado del teléfono le indicó que esperase una llamada y después colgó. Toda la dificultad residía en conocer el orden de los términos y contestar con el correspondiente: "nine dragons" o "comrades" dependiendo de si nos preguntaban por el cielo o por la madre tierra (44).

Minutos más tarde Ryo recibió la llamada de Nozomi para encontrarse en el parque y charlar durante un buen rato. No era nada importante, sólo se trataba de encontrarse antes de irse a casa y dormir, así que acudió a la cita y después corrió a acostarse solo.

Camino del puerto

Al día siguiente Ryo corrió hacia el pequeño kiosco que había en el extremo final de Dobuita (45), pasado el salón de máquinas y buscó en la guía telefónica la dirección que se correspondía con el número que


46



47

había marcado en el teléfono de su casa el día anterior, pero como no conocía exactamente cómo encontrar el local preguntó a su amigo Tom.

El vendedor tenía el mismo buen humor de siempre, y hablando en su extraña jerga indicó a Ryo el modo de tomar el autobús para llegar a la zona del puerto que buscaba. El resto fueron unas cuantas indicaciones para salir de Dobuita, exactamente por el lugar en que había consultado las páginas amarillas un momento antes, así que Ryo se despidió y montó en un autobús urbano (46) rumbo a los almacenes cercanos al puerto. Eso sí, dependiendo de la hora, los autobuses pasaban por aquel lugar a frecuencias diferentes, así que no tuvo más remedio que consultar el horario y tener paciencia para esperar.

DISCO 2

El puerto de Yokosuka

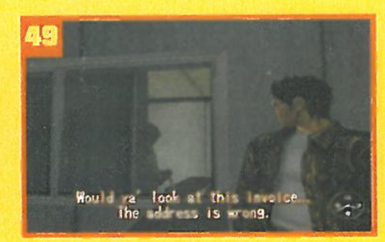
Después de maravillarse con el tamaño del nuevo puerto de Yokosuka, Ryo se dijo a sí mismo que debía memorizar el mapeado de la zona del mismo modo que había conseguido conocer de memoria las calles de Dobuita por las que había pasado tantas veces. Pero de momento bastaba con empezar a investigar. Lo primero que Ryo pudo ver eran dos matones que intentaban robar a un chiquillo, de tal modo que no pudo evitar intervenir para defender al muchacho en un rápido QTE (47). Después de dejar fuera de combate a sus enemigos (lo que estaba comenzando a convertirse en una costumbre) empezó a sacarle información a uno de ellos para localizar el almacén número 8.

Antes de dirigirse a su destino Ryo pasó por la nave número 14 y vio cómo un anciano era expulsado del local. Al comprobar su lamentable estado no dudó en correr a ayudarle e invitarle a una bebida caliente que podía sacar de la máquina de refrescos (el bote color marrón que había a la derecha). De momento no era más que otro mendigo que paseaba por el puerto, pero Ryo estaba seguro de que tarde o temprano podía necesitar su inestimable ayuda (48).

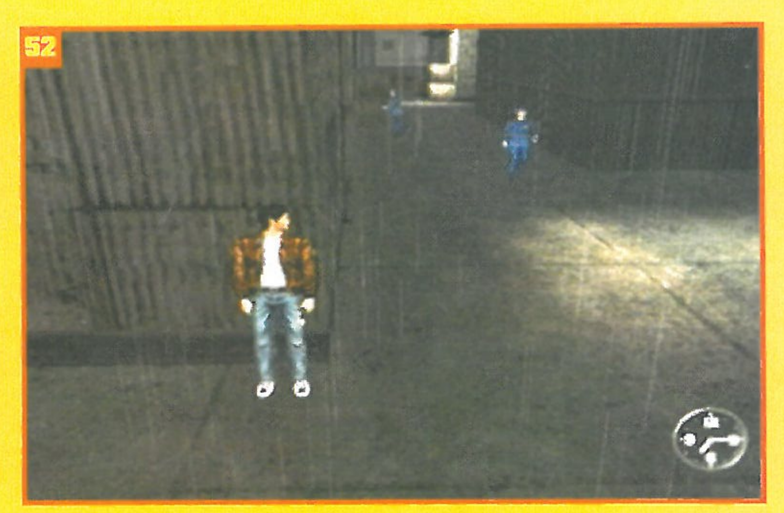
Después de aquello, se dirigió por fin al almacén número 8, donde le esperaba un guardia de seguridad que le expulsó con malos modos. Aquel vigilante parecía incorruptible, así que su único acceso posible al almacén era la parte trasera. Ryo se preguntó si sería capaz de mover las cajas para formar una escalera que le llevase una ventana entreabierta que había en el piso superior, y tras un pequeño esfuerzo así lo hizo (49). Una vez dentro, Ryo tuvo que moverse sigilosamente hasta una oficina donde descubrió unas siluetas hablando sobre "otro" almacén número 8, sin duda el que Ryo necesitaba encontrar.

Antes de ir a cualquier otro lugar, pensó que no estaría de más visitar a su amigo Tom, que había trasladado su puesto ambulante de venta de perritos calientes a la zona del puerto. Pero lo más interesante fue que su visita le sirvió para descubrir un paso vigilado que le separaba de una nueva zona de almacenes. Eso sí, en cuanto intentó cruzar la valla, los miembros del equipo de


48



49


52


50



51

sí, en cuanto intentó cruzar la valla, los miembros del equipo de seguridad se encargaron de que Ryo no quisiera volver a pasar. Tal vez la clave estaba en intentarlo por la noche, cuando pudiera pasar desapercibido frente a los guardias.

Después de aquel descubrimiento, Ryo regresó a la zona de la máquina de refrescos para protagonizar un nuevo QTE, esta vez con dos hermanas que discutían sobre las compañías con las que iba una de ellas. Ryo decidió ayudar a los desvalidos una vez más: junto al almacén número 17 el joven luchador tuvo que dar cuenta de dos mujeres que se dedicaban a la extorsión, mediante una rápida combinación de movimientos.

De nuevo con su reciente amiga, nuestro protagonista optó por cumplir un sencillo encargo consistente en llevar la comida a los trabajadores, lo justo para que pasase el tiempo y la noche cayera sobre las dependencias del puerto (50).

El almacén número 8

Arropado por la oscuridad, abrirse paso hasta la nueva zona de almacenes podía resultar algo más fácil, pero seguramente mucho más arriesgado, ya que los guardias hacían patrulla durante toda la noche y no serían muy educados con quienquiera que se atreviese a pasar a la zona restringida (51).

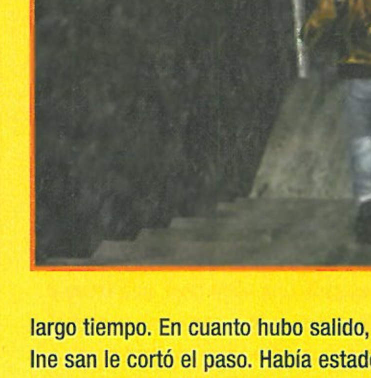
Primero, y salvando un tenso QTE, nuestro protagonista consiguió pasar bajo la ventanilla del vigilante de la entrada, aunque un mal paso en el último momento estuvo a punto de dar al traste con todo nuestro sigilo. A partir de este momento se trataba más de una cuestión de habilidad que de que Ryo conociese el camino. (52) Cada vez que un guardia de seguridad encontraba a Ryo, le echaba a la calle sin posibilidad de retorno, así que el mejor método para no perder mucho tiempo era aprender bien sus movimientos y pasar sin ser visto. Como Ryo iba un poco nervioso le costó encontrar la puerta del almacén 8, que parecía bien escondida.

De todos modos, más tarde se dio cuenta de que si fallaba en repetidas ocasiones, el anciano al que en una ocasión había invitado a un refresco le podía proporcionar un plano en el que marcaría los movimientos de los guardas. Una vez dentro del almacén Ryo se dio prisa en registrar una tras otra todas las estanterías para encontrar una valiosa pieza de porcelana china. Sin embargo, una voz le sobresaltó, haciendo que la pieza se le cayese de las manos y se hiciese añicos contra el suelo.

Después de intercambiar unas palabras con Chen Taijin y Kishou, padre e hijo, sobre las organizaciones secretas chinas que actuaban en Japón, Ryo decidió marcharse a casa y dormir hasta el día siguiente.

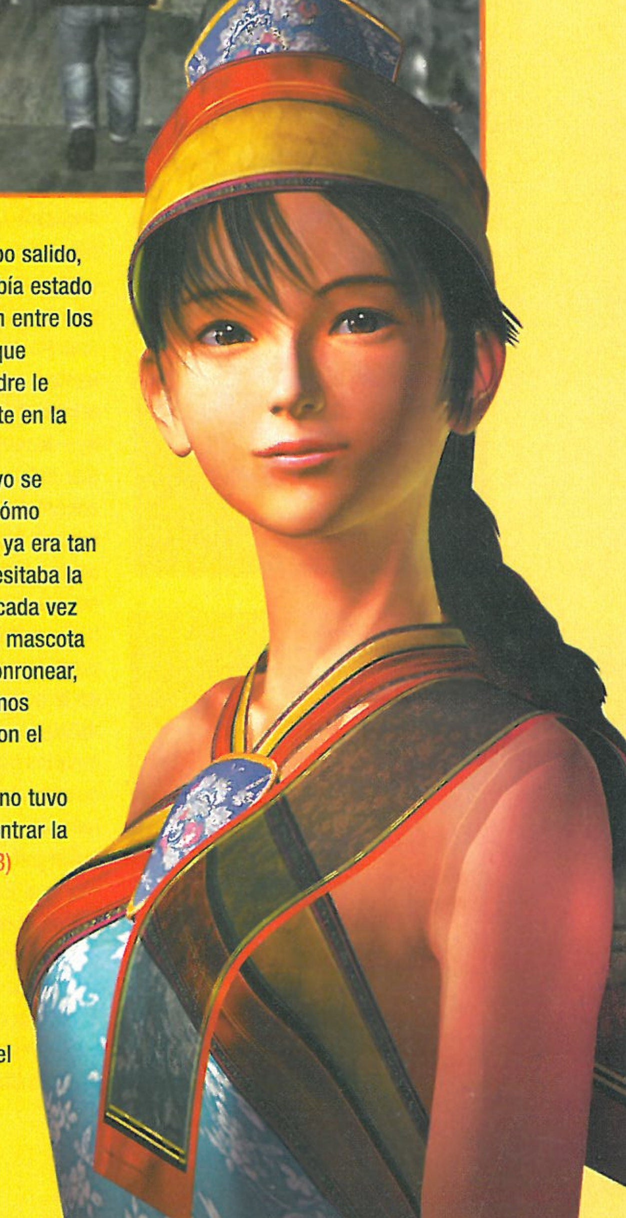
En busca del Espejo del Fénix

Recién levantado, nuestro protagonista se detuvo a hablar un rato con Ine san, y como ya tenía costumbre, inmediatamente después fue a visitar a Fuku san al dojo, donde estuvieron charlando durante largo tiempo. En cuanto hubo salido, Ine san le cortó el paso. Había estado escuchando la conversación entre los dos jóvenes, y ahora tenía que confesarle a Ryo que su padre le había dejado algo importante en la tienda de antigüedades.


53

De camino a la tienda, Ryo se detuvo una vez más a ver cómo crecía el gatito de Megumi: ya era tan grande que ni siquiera necesitaba la caja de cartón para vivir, y cada vez que le hacía una caricia, su mascota lo agradecía y se ponía a ronronear, pero últimamente tenía menos tiempo para entretenerse con el animal.

Una vez en Dobuita, Ryo no tuvo ningún problema para encontrar la tienda de antigüedades (53) porque había pasado por allí muchas veces para recoger pergaminos con nuevos movimientos de combate (alguien le había aconsejado que comprase el mayor número de



movimientos posible, porque en algún momento los iba a necesitar). Esta vez, en lugar de la señora que le había atendido en anteriores ocasiones, había un anciano que, tras una parrafada en la que explicaba la importancia del legado de su padre, le entregó un elemento que sería esencial para continuar su investigación.

De vuelta a casa, en Yamanose, Ryo tuvo su segundo encuentro con uno de los tipos que se había encontrado la noche anterior en el almacén, pero no encontró problemas para despacharle con cualquiera de las técnicas que le había enseñado su padre en el dojo. Sin embargo mientras fanfarroneaba sobre la absurda necesidad de tener un guardaespaldas, no pudo darse cuenta que desde un tejado le observaba un personaje misterioso, que se cruzaría en su camino más tarde.

Ya en casa, Ryo sólo tuvo que utilizar la antigua llave que había encontrado en la habitación de su padre en una pequeña caja semioculta en el dojo (54), que guardaba nada más y nada menos que una katana, el sable de Hazuki sensei. Esta vez se enfrentaba a uno de los pocos puzzles de toda su aventura y, la verdad, tampoco le supuso una dificultad excesiva acabar con él. Sólo se trataba de añadir una pieza de la empuñadura detrás de uno de los carteles que colgaban de la pared y después combinar con la katana (55) en la otra ranura, para abrir un pasaje secreto en la pared principal del gimnasio de su casa.





La carrera en moto

El control de la moto no tiene ningún misterio (gatillos de acelerador y freno, y cruceta de control para la dirección) aunque para llegar al puerto en 1 min 30 seg, tenemos que poner especial cuidado en decelerar en las curvas en lugar de usar el freno. De cualquier modo, esta es una de las ocasiones en que si fallamos, el juego nos permite repetir la secuencia hasta superarla.

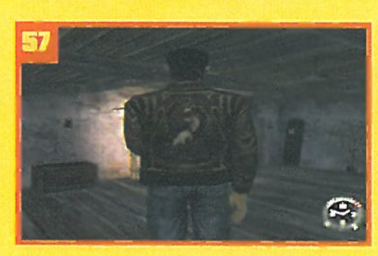
El pasaje secreto

Ryo no se atrevía a descender por aquella escalinata sin una luz (56), no fuera a ser que se cayera, así que no dudó en utilizar la linterna que había encontrado en su casa para iluminar el camino. Si se le habían acabado las pilas siempre podía regresar al supermercado de Dobuita y comprar un paquete, así que fue valiente y se metió por el pasadizo.

En la habitación oculta (57) había 3 elementos importantes para la aventura, una vieja hoja, una imagen del padre de Ryo con otras personas, y un pergamino que explicaba un nuevo movimiento de combate, y que nuestro protagonista decidió guardar hasta que fuera el momento oportuno. Cuando se fijó en el espejo, Ryo descubrió una pequeña mesa que había justo a su espalda y que se encontraba junto a unas pequeñas marcas blancas en el suelo. No le costó apartarla de allí, y mucho menos inspeccionar la pared que había detrás. En la habitación secreta también había un hacha al que Ryo no le había encontrado ninguna utilidad. Éste era el momento, unos cuantos golpes en la pared falsa y nuestro protagonista descubrió la reliquia que su padre le había encargado recuperar justo antes de morir: el Espejo del Fénix (58).

Con el espejo en su poder Ryo decidió hacer una nueva llamada telefónica al 0468-61-5647 y contestar con la contraseña acostumbrada. Al otro lado del aparato ChenTaijin le volvió a citar en el almacén número 8, en el puerto de Yokosuka (59).









Problemas en el puerto

Ryo conocía perfectamente el método para llegar al almacén que tanto le había costado encontrar, primero un pequeño viaje en el autobús urbano, y después, una vez en el puerto, camino del lugar en que se había instalado Tom. Esta vez su amigo Tom y su remolque no estaban junto a la barrera, pero para sorpresa de Ryo, tampoco los guardias de seguridad le plantearon ningún problema para pasar (60).

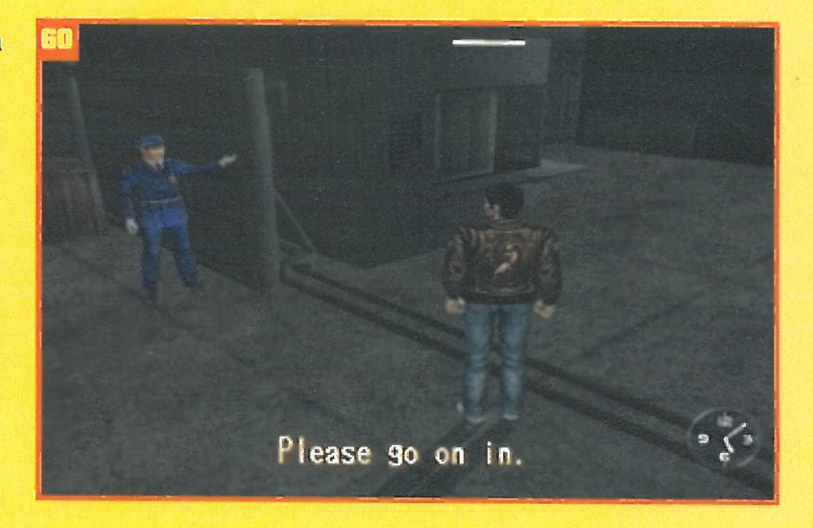
Por primera vez, hizo su aparición frente a Ryo el terrible Chai. Mientras nuestro protagonista y los Taijin hablaban y éste les mostraba el Espejo del Fénix (61) que acaba de descubrir oculto en el dojo de su casa, un despreciable personaje se abalanzó sobre él y le arrebató el espejo de las manos sin que pudiese reaccionar. Tan sólo un instante después su velocidad de reflejos le permitió recuperar el espejo gracias a un resbalón de nuestro enemigo (y a su habilidad superando los QTE) (62), en este momento la única prioridad de Ryo era terminar con Lan Di de una vez, así que en ese preciso instante decidió viajar hasta Hong Kong y concluir así de una vez por todas su "vendetta".

Después de aquello, Ryo se fue a dormir y soñó con un fénix.

La ruta hacia Hong Kong

Al día siguiente Ryo se levantó sobresaltado por el sueño que había tenido, y corrió a la habitación de Fuku san para contarle sus planes de viajar a Hong Kong (63). Antes de que Ryo pudiese decirle una sola palabra sobre su viaje a Ine san, su compañero le interrumpió y se lo dijo precipitadamente, entonces Ine san se mostró dolida por la noticia y le dio a Ryo la espalda en un gesto de desaprobación.

Una vez más en Dobuita, lo más lógico era comenzar a consultar los



New Yokosuka Harbor

Harbor Lounge
18
Harbor Cafeteria
Central Pier
Amihama Wharf
Alpha Trading
Parking
Parking
1 12 13 14
15 16 17
4 3 2
11 10 9
7 6 5

precios de su pasaje así que los pasos de nuestro protagonista fueron de la agencia que había junto al remolque de Tom hasta la que se encontraba cerca de la hamburguesería, donde le dieron dos panfletos en los que poder consultar las tarifas. Ahora su problema era mucho más grave: Ryo necesitaba mucho más dinero del que tenía para poder pagarse el viaje, así que regresó a casa para recoger sus ahorros y hacer que Fuku san rompiese la hucha para darle una pequeña ayuda.

Hecho esto y después de hablar con Fuku san, se dirigió a la tienda de flores para consultar su decisión con Nozomi (64), y lógicamente allí le indicaron que resultaría mucho más barato si viajaba en barco. En la agencia que había frente a la floristería le vendieron un pasaje por 69000 yens, y de muy mala gana le indicaron que volviese a recogerlo al día siguiente.









El resto de la tarde Ryo se dedicó a jugar a los recreativos y volver pronto a su casa para contarle a Fuku san todo lo que había ocurrido. Aunque ese día no había hecho demasiado, la excitación del viaje hizo que se acostase pronto y que al día siguiente madrugara más que nunca.

Un billete de barco

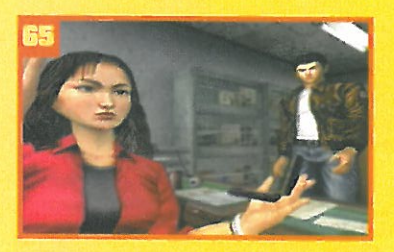
Sobre las 3 de la tarde del día siguiente Ryo entró en la puerta de la agencia de viajes (65) esperando recibir su ansiado pasaje para embarcar hacia Hong Kong, pero en lugar de eso tuvo que enfrentarse a unos individuos que se le encararon.

Después de hablar con el dependiente de la agencia, Ryo regresó a casa, pero como no todo iban a ser malas noticias Fuku san le recibió diciéndole que su atractiva amiga de la floristería había dejado unas flores para él. Poco después, en la habitación del altar de Iwao, sería Ine san la que le contase a Ryo que su amiga había preparado flores también para su difunto padre (66).

En cuanto se levantó al día siguiente, Ryo recibió una llamada del hombre que había encontrado en la agencia de viajes, que le citaba a las 12 de la mañana frente al Game You. Como pensó que algo no olía bien se dijo que éste era uno de esos momentos en los que convenía grabar la partida por si acaso (67).

Pero quien horas más tarde le esperaba en el salón recreativo no era sino el malvado Chai, al que Ryo venció en uno de los combates libres más complicados de toda su

aventura, donde realmente tuvo que poner a prueba las técnicas más complicadas que su padre le había enseñado en vida. Después de la victoria, y de que Chai saliera corriendo, Ryo se preparó para el QTE más largo con el que se había encontrado, ya que al viajar a la agencia de viajes sólo pudo encontrar al gerente, que intentó huir nada más ver a Ryo. Después de "darle caza"













Ryo descubrió dolorosamente que no tenía su billete (68)

DISCO 3

En busca de trabajo

Antes de buscar un trabajo en el puerto de Yokosuka, Ryo tuvo tiempo de hacerse con un nuevo billete gracias a la amistad que ya se había granjeado con el encargado de la agencia de viajes (69), y de charlar un rato con la bella florista de Dobuita. Como siempre, tuvo que tomar el autobús para llegar al puerto, y una vez allí se dirigió a la nave número 18 (la que estaba junto al mercado). Después de intercambiar unas palabras con el encargado del almacén, se dirigió al recinto número 12, y se paseó por sus proximidades hasta encontrarse con Goro (70).

Desde la cabina telefónica Ryo marcó el 61-5764 y contestó la contraseña acostumbrada para encontrarse en el antiguo almacén 8.









Allí Kishou le tradujo los pergaminos de combate que Ryo no había comprendido por encontrarse en chino, y además aprovechó para practicar un poco.

Lo que vino después fue una de las escenas más románticas que Ryo podrá recordar, después de encontrarse con una amiga de Nozomi en el Game You sobre las 9 de la noche, ya de vuelta en Dobuita, ésta le indicó que su amiga florista le estaba esperando en el parque de Sakuragaoka, en el que compartieron un apasionante momento. Después de aquello, se hizo tarde y Ryo tuvo que volver a casa a dormir solo.

Al día siguiente Goro le esperaba en el puerto para conseguirle una entrevista de trabajo junto al recinto número 1, e inmediatamente le llevó a la oficina del jefe para que el capataz le enseñase a conducir las carretillas elevadoras (71) que se utilizaban en la carga y descarga de mercancías. Ryo acababa de conseguir un trabajo para pagarse el viaje a Hong Kong.

La carretilla elevadora

A las 5 de la tarde todo el mundo dejó de trabajar y entonces fue cuando Ryo se dedicó a investigar (72) sobre la banda de los Mad Angels que actuaba por el puerto. No





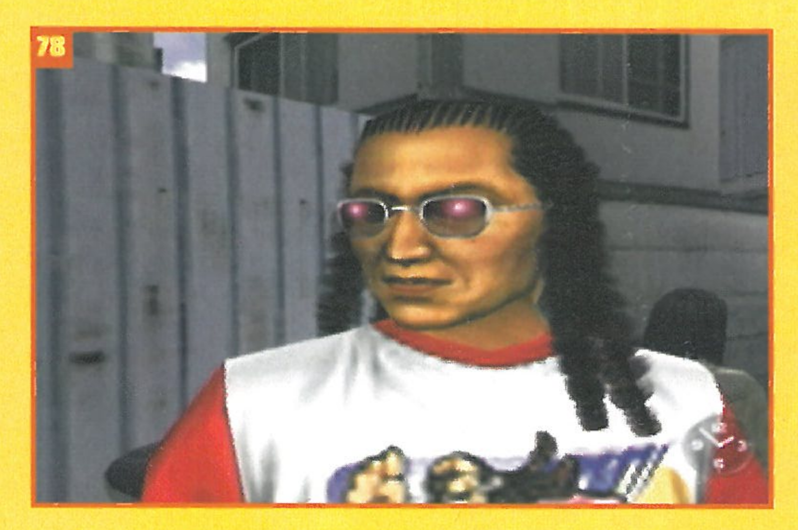


tardó mucho en saber de quién se trataba, pues unas horas más tarde se encontró con estos "moteros" increpando al anciano al que ya había ayudado en una ocasión. Fue cuestión de un sencillo QTE y Ryo volvía a salir victorioso de un enfrentamiento.

El día siguiente Ryo se decidió a participar en una carrera de carretillas (73) en la que demostró que con un poco de práctica era capaz de conducir cualquier cosa. Después de unas vueltas, Mark, le encargó un trabajo que a Ryo no le costó cumplir, sólo se trataba de transportar las cajas que habían apilado junto a él al lugar designado para su almacenamiento. Un momento más tarde, justo antes de comer, nuestro protagonista tuvo que enfrentarse de nuevo a la pandilla de los Mad Angels, que estaban molestando a su capataz. Aquella tarde fue de lo más movidita, primero el combate, y después encuentros con Goro y Kishou, que sólo quería enseñarnos una nueva técnica. Sin embargo aquello no fue todo: directo hacia la zona del mercado (74) Ryo tuvo que ser paciente con el anciano que había rescatado la noche anterior y jugar a que combatía con él para aprender un nuevo combo. Por aquella velada le parecía suficiente, así que decidió marcharse pronto a dormir.

El día siguiente, después de soñar con el Espejo del Fénix, Ryo repitió su jornada (75) habitual hasta que los Mad Angels volvieron a atacar. No una, sino dos veces tuvo que derrotar a sendos grupos de "macarras" hasta dirigirse al local número 17, donde, otra vez, llegó a tiempo de rescatar a Mark. Ryo comenzaba a acostumbrarse a esta rutina de combates diarios, así que no le importó regresar a casa dolorido.

Lo único interesante que ocurrió el día siguiente fue la visita de la adorable florista y su amiga para hacerse fotos con Ryo, un momento de descanso antes de las 7 de la tarde, donde le esperaba otra pequeña conversación con Goro y un nuevo QTE en que libraba una persecución a lomos de una potente motocicleta. Al final de la carrera le













Los días se sucedían (76) sin cambios aparentes para Ryo, nuevas carreras, nuevos trabajos , pero siempre al volante de su carretilla. Al terminar la jornada decidió volver a conversar con Mark, de hecho insistió en seguir hablando cuando terminaron la primera conversación. Un día más que terminaba sin incidentes, al igual que la siguiente jornada, durante la cual el único detalle divertido fue una nueva visita de Goro. Después de una agotadora tarde de trabajo (77), en la que Ryo tuvo que despachar a 2 nuevos Mad Angels, recibió una carta de Kishou y se encontró una vez más con él para conseguir más información sobre la banda que seguía causando estragos en la zona del puerto.

Desaparecida

Cuando Ryo despertó la mañana siguiente, las cosas se habían complicado mucho. Lo primero que hizo fue hablar con Ine san para descubrir que su enamorada no había regresado a casa desde la noche anterior, e inmediatamente sonó el teléfono. Era Chai, quien tenía secuestrada a la muchacha y emplazaba a Ryo a las 3 de la tarde en el puerto, pero para su sorpresa, cuando nuestro protagonista intentó tomar el autobús, descubrió que las líneas no funcionaban. Necesitaba utilizar otro medio de transporte, y lo único que se ocurrió fue correr hacia el taller de motos y hacerse con una máquina potente para llegar cuanto antes a su cita. Sin embargo allí no podían atenderle así que tuvo que volver hasta la zona donde se encontraban las máquinas de juguetes para conseguir un vehículo. No resultó difícil que nos prestasen la moto, aunque había que ser muy bueno para llegar al puerto en el tiempo establecido, así que Ryo fue generoso con el acelerador.

Al llegar, Ryo tuvo que derrotar al grueso de la banda de los Mad Angels y negociar con Terry, el jefe, la liberación de la chica. Era ella a cambio de la vida de Kishou, así que Ryo decidió no aceptar. La escena terminó con una romántica huida de los dos protagonistas en moto.

Al día siguiente Ryo fue despedido de su trabajo sin razones aparentes, aunque la verdad es que ya se estaba cansando de manejar la carretilla durante todo el día. En cuanto volvió a Dobuita su amigo Tom (78) intentó levantarle el ánimo invitándole a una taza de café e incluso enseñándole un nuevo movimiento de combate: el poderoso Tornado Kick.

Tom le había confesado que quería viajar a América, y Ryo le vio partir entonces en un avión, esperando que su buen amigo se encontrase a sí mismo en el país de las oportunidades. La verdad es que pese a su excentricidad ahora sentía que se marchase.

Los combates finales

A las 10 de la mañana Ryo se encontró con Kishou (79) y practicó movimientos de combate hasta quedar exhausto, primero para ponerse a salvo y después, en un rapidísimo QTE, para salvar la vida de su amigo frente a un nuevo ataque de los Mad Angels. A partir de ese momento ambos luchadores se enfrentaron con hasta 70 luchadores que intentaban acabar a toda costa con nuestro protagonista. Como Kishou se defendía bastante bien, Ryo sólo se tuvo que preocupar de su propia estrategia de combate, haciendo que todo resultase más sencillo.

Nuestro protagonista se tuvo que enfrentar con el líder de los Mad Angels y con dos enemigos finales más, que pusieron su resistencia al límite, aunque después de una dura contienda cayeron derrotados. Finalmente fue Kishou el que, tras un QTE puso a Terry en su sitio.

El día siguiente Ryo echó un último vistazo a su casa, y mientras se despedía de su gran amigo Fuku san (80), no pudo descubrir como a Ine san se le partía el corazón por su marcha.

Ya en el puerto (81), Ryo se volvió a encontrar con los Kishou y su padre, que no dudó en enseñarle la última técnica de combate por si la necesitara en Hong Kong. Su amigo se encontraba dispuesto a seguirle durante el viaje, pero en ese momento apareció el malvado Chai, que, de una patada, sacó de escena al noble Kishou.

Aquel fue el combate más duro de toda su aventura, Chai era un terrible luchador contra el que no se podían cometer fallos, y en más de una ocasión Ryo se vio obligado a correr desesperadamente para recuperar un poco de energía.

Después de ver a su némesis embarcado rumbo a Hong Kong y despedirse de sus amigos, Ryo tuvo un último pensamiento para su amada, y entonces se dirigió al barco, atravesando las dependencias del puerto por última vez. (82 y 83) Pero aún le aguardaba una sorpresa, y es que con el sigilo de una serpiente se había arrastrado nuestro enemigo para impedir que Ryo embarcase, así que el joven le derrotó en un último QTE.

Después, nuestro protagonista contemplaba cómo se alejaban las casas de su ciudad desde el barco que le llevaría a Hong Kong. El primer capítulo de «Shenmue» había terminado, pero todavía le aguardaba una enorme aventura que vivir en otros juegos.

El final "malo"

Si llegamos a la primavera sin haber conseguido encontrar el almacén número 8, el juego se interrumpe con una escena en que Lan Di vuelve a nuestra casa y nos interroga acerca del paradero del Espejo del Fénix. Con un movimiento similar al que acabó con la vida del padre de Ryo, y después de dejar fuera de combate a Fuku san, el luchador chino logra derrotarnos y nos devuelve al primer día.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

LA LEYENDA CONTINÚA

A falta de tres días para la llegada del carnaval los habitantes de Término viven atemorizados por la misteriosa desaparición de la máscara de Majora. Según la leyenda, aquel que ose a ponérsela alzará una horrible maldición que condenará al mundo a permanecer en la más absoluta oscuridad...para toda la eternidad. El tiempo juega en nuestra contra, ¿nos ayudas a recuperarla?

ANTES DE NADA...

1. ***PRESTA MUCHA ATENCIÓN*** *a las estatuas búho que encuentres en tu camino. Lo cierto es que no son muy numerosas, pero están colocadas en lugares estratégicos a los que puedes teletransportarte en pocos segundos tocando la canción de vuelo. Otra de sus funciones es la de permitirnos salvar la partida con el estatus actual, algo que agradecerás si quieres dejar de jugar cuando estés cerca de completar un templo.*
2. ***EL CONTADOR DE TRES CORAZONES*** *con los que comienzas la aventura puede verse ampliado si recoges los trozos de corazón que hay repartidos por los lugares más insospechados de Término. Cuantos más trozos encuentres más posibilidades tendrás de acabar con los cuatro jefes de los templos y con la máscara de Majora.*
3. ***PARA OBTENER BONIFICACIONES****, armamento incluido, debes recoger un total de 15 hadas extraviadas que se ocultan en el interior de los cuatro templos. La forma de atraerlas es teniendo puesta la careta del Gran Hada.*
4. ***DEPOSITA TODAS LAS RUPIAS*** *que no vayas a utilizar en el banco que hay en la zona oeste de la ciudad reloj, es fundamental para no perderlas cuando regreses al amanecer del primer día.*



PRÓLOGO











Todo comenzó cuando Link se disponía a hacer un largo viaje a lomos de Epona en busca de un viejo amigo. Durante la travesía, se vio obligado a cruzar un frondoso bosque situado a pocas millas de Términa, donde fue sorprendido por el siniestro Skull Kid y una pareja de hadas (Tael y Taya), que tras dejarle inconsciente decidieron arrebatarle su preciada Ocarina.

1. EL COMIENZO

Una vez que Link se haya restablecido por completo de la caída, utiliza la espada para cortar los matorrales y recoge algunas rupias antes de entrar por la cueva que está bajo el árbol. Tras saltar por varios troncos llegarás a un precipicio, donde se activará una animación que muestra cómo Skull Kid convierte a nuestro héroe en un pequeño Deku. Con este nuevo aspecto, recoge algunas rupias más y abre la gran puerta para llegar a una nueva estancia. Aquí, tras seguir los pasos indicados por Taya, debes bucear en las flores Deku para alcanzar el otro extremo de la sala. Dentro de la nueva zona, continúa saltando y abre el cofre para hacerte con una Nuez Deku. Ya en el interior de la sala donde se encuentra el molino de agua, sube por las rampas y disfruta del encuentro con el vendedor (1) de máscaras.

LA CIUDAD RELOJ

2. SUR DE LA CIUDAD RELOJ

Al comenzar, sube por la rampa de la izquierda (ignorando la primera entrada) hasta la planta superior y entra por el hueco de la pared para llegar al norte de la ciudad, lugar donde se encuentra Tingle. Cuando le hayas comprado el mapa de la ciudad reloj, vuelve a la zona sur y sube por una pequeña rampa para llegar al lavadero, donde te verás las caras con un hada. Finalizada la charla, regresa al lugar donde compraste el mapa y entra por la cueva superior para adentrarte en la fuente del hada, donde recibirás el Poder Mágico como recompensa. Con esta nueva habilidad, abandona la fuente y dispara una de tus burbujas al globo (2) del pequeño Bomber. Ahora habla con él y sigue sus instrucciones para conseguir el código que da acceso al observatorio astronómico. Los dos primeros Bomber están en la zona donde te encuentras, otros dos en el Este de la ciudad (uno de ellos en la zona superior) y el último en el Oeste. Completado este divertido mini-juego, el líder de los Bomber te dará a conocer el código secreto. Esta vez, dirige tus pasos hacia la zona Este de la ciudad y dile el código al Bomber que custodia la entrada al observatorio.

2.1 EL OBSERVATORIO ASTRONÓMICO

Ya en el interior, salta por las pequeñas plataformas que hay en el agua y utiliza las burbujas explosivas para eliminar al Skulltula. A pocos metros de allí encontrarás un nuevo globo que debes explotar para llegar a la sala donde descansa el espantapájaros. Aquí, sube por la rampa de colores y mira por el telescopio. Enfoca el zoom hacia la parte superior de la torre del reloj y espera a que termine la grosera animación. Concluida esta tarea, abandona el telescopio y entra por una puerta cercana para recoger la Lágrima de Luna (3), que debes entregar al Deku volador que hay en la zona sur de la ciudad para que te ceda su terreno. Con la Escritura de Propiedad en tus manos, entra en la flor Deku y planea hasta llegar a la puerta del reloj, donde te espera un trozo de corazón. Ahora puedes dedicar el tiempo libre a jugar a los mini-juegos que hay dentro de las casetas de la ciudad, ya que tu próximo objetivo es esperar a que las manillas del reloj marquen las 12 de la noche del tercer día. Cuando llegue ese momento, la puerta superior del reloj se abrirá y podrás subir por las escaleras para tener un primer enfrentamiento con Skull Kid (4). Para recuperar la Ocarina solo tienes que dispararle una burbuja explosiva, así de sencillo. Tras una extraña visión, recordarás las notas que componen la Canción del Tiempo, que no debes dudar en tocar para volver al amanecer del primer día. Una vez que hayas retrocedido en el tiempo, entra por la puerta de madera que está frente a ti y ofrécele la Ocarina al vendedor de máscaras. Por último, toca la canción de Curación (5) y espera unos segundos hasta que recobres tu estado original. Tras la conversación con el vendedor de máscaras, regresa a la zona sur de la ciudad y continúa de frente hasta llegar a la entrada que está custodiada por un soldado, que al ver tu espada te permitirá entrar en el campo de Términa.

MÁSCARAS DE CIUDAD RELOJ

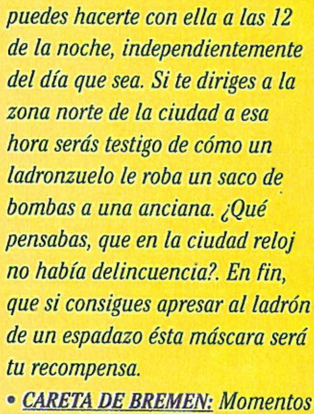
- *MÁSCARA DEKU: Es la más sencilla de obtener, ya que te la entregará el vendedor de máscaras cuando le hayas robado la Ocarina a Skull Kid. Es la primera de las tres máscaras imprescindibles que necesitas para avanzar en el juego.*
- *CARETA DEL GRAN HADA: Para conseguirla (6) primero debes haberte desprendido de la máscara Deku. Si es así, vete al estanque que hay en el lavadero (zona sur de la ciudad) y recoge el hada para devolverla a su lugar de origen: la fuente del hada.*
- *CARETA EXPLOSIVA: Sólo*











puedes hacerte con ella a las 12 de la noche, independientemente del día que sea. Si te diriges a la zona norte de la ciudad a esa hora serás testigo de cómo un ladronzuelo le roba un saco de bombas a una anciana. ¿Qué pensabas, que en la ciudad reloj no había delincuencia?. En fin, que si consigues apresar al ladrón de un espadazo ésta máscara será tu recompensa.

- ***CARETA DE BREMEN:** Momentos después de recibir la careta explosiva, pon rumbo al lavadero y habla con el chino que está tocando el organillo. Al finalizar la charla, este gentil personaje te entregará la nueva careta.*
- ***CARETA DE KAFEI:** Esta careta la recibirás si te diriges a la casa del alcalde (zona Este de la ciudad). Al entrar por la puerta de la derecha te encontrarás con Madame Aroma. Habla con ella y acepta su encargo.*
- ***CARETA NOCTURNA:** El modo de que esta careta luzca en tu rostro es bien sencillo, aunque primero debes estar seguro de llevar contigo la careta de Kafei y 500 rupias. Con todo esto, detén al ladronzuelo la primera noche y espera a que sean las 10 de la noche del tercer día para dirigirte a la tienda de curiosidades, donde recibirás esta careta.*
- ***CAPUCHA DE CONEJO:** En cuanto a esta capucha (7), dirige tus pasos hacia la granja de pollos que hay en el rancho Romani y ponte la careta de Bremen. Tras tocar la melodía, todos los polluelos se alinearán y por un momento te sentirás el flautista de Hamelin. Cuando los pollos aumenten de tamaño el criador te entregará esta valiosa capucha.*





EL PANTANO DE TÉRMINA

3. RUMBO AL PANTANO

Como primer paso, camina de frente y examina el dibujo que hay debajo del gran árbol para ver una animación en la que se cuenta cómo Skull Kid consiguió robar la máscara de Majora. Ahora toma el camino que se esconde detrás del árbol y no te detengas hasta que llegues a la cabaña donde se encuentra la bruja Kotake (ignora la agencia de viajes por el momento). Cuando te haya informado de la desaparición de su hermana, abandona la cabaña y entra por una nueva cueva para encontrarte con un pequeño mono. Si hablas con él y sigues sus pasos te conducirá a la zona del bosque donde se encuentra la hermana de Kotake (8). El único modo de que recupere su salud es entregándole una botella de Poción Roja, que la recibirás si vuelves a visitar a Kotake. Antes de que sea demasiado tarde, vuelve a seguir al mono y dale la poción a la hermana de la bruja para reanimarla. Cuando haya huido en su escoba voladora, dirígete a la agencia de viajes (la primera cabaña) y acércate a la pequeña ventanilla para obtener la Cámara Pictográfica y un pasaje gratis en el crucero.

3.1 EL PALACIO DEKU

Tras un relajante paseo en barco llegarás al muelle del palacio Deku. En primer lugar, colócate la máscara Deku y habla con la pareja de Dekus que te esperan en la entrada principal. Cuando se hayan apartado de tu camino, avanza unos metros y entra por la cueva de enfrente para llegar a la cámara del Rey Deku. Junto al rey (9) encontrarás la jaula donde tienen retenido a uno de los pequeños monos. Ahora, si abandonas la sala recibirás la visita de un nuevo mono que te preguntará acerca del estado de su compañero. El siguiente paso es entrar en una de las cuevas laterales que están junto a tu posición. En el interior de este laberinto (10) encontrarás un agujero en el suelo que te conducirá a la estancia donde se encuentra el vendedor de Judías Mágicas. Al recibir la muestra gratuita, regresa a la entrada principal del palacio y salta por las hojas flotantes de la izquierda (según sales del palacio) que hay sobre el lago envenenado hasta que consigas plantar las judías en el barro húmedo. Gracias a la lluvia (solo en el segundo día), la planta crecerá rápidamente y podrás subirte a ella para alcanzar una entrada secreta. (Si estás en cualquier otro día, puedes conseguir agua llenando la botella en el manantial que hay junto al vendedor de judías). Tras saltar por varias flores Deku llegarás a la planta superior de la cámara del rey Deku, donde tu objetivo no será otro que hablar con el pequeño mono. Cuando termines de hablar con él, saca la Ocarina y escucha con atención la Sonata del Despertar, que abrirá las puertas del templo. De vuelta a la entrada principal, localiza un pequeño islote con una flor Deku y utilízala para llegar al atajo. Tras saltar por varias flores Deku (11) llegarás a la catarata, donde te verás las caras con un extraño búho. Finalizada la charla, examina la piedra y apréndete la Canción de Vuelo. Para terminar, utiliza la flor Deku que hay junto a la piedra y planea hacia el otro extremo para entrar en el bosque catarata.

3.2 TEMPLO DEL BOSQUE CATARATA

Nada más entrar en esta zona, sube por la rampa de madera de la derecha y hazte con un Palo Deku. En esa misma zona, utiliza las flores Deku para volar y detente cuando llegues a una plataforma de madera (12) con una placa Deku. Aquí, sitúate sobre dicha placa (con la máscara Deku puesta) y toca la Sonata del











Despertar para que el templo surja de las aguas. Ya en su interior, puedes colocarte la careta del Gran Hada para atraer a las hadas extraviadas. Cuando llegues a la sala pantanosa (13), salta por las plantas acuáticas y entra por la nueva puerta, que te conducirá a la sala donde se encuentra el cofre que esconde la Llave Pequeña. Al entrar en una nueva estancia te verás las caras con tres tortugas, que debes liquidar (saliendo de las flores Deku) para conseguir el Mapa de la Mazmorra. Ahora regresa a la amplia zona donde se encontraba la puerta con el candado y utiliza la llave para acceder a la estancia del bloque de piedra. Al empujarlo, toma el camino de la derecha y lanza una burbuja contra el Skulltula. Desde ahí, prende un palo Deku en el fuego y enciende la antorcha (14) que está junto a la puerta de los barrotes (si es con la capucha de conejo puesta, mejor). Una vez que se haya abierto la puerta, acaba con las libélulas y recoge la Brújula del interior del cofre. De regreso a la sala anterior, vuelve a prender un palo Deku y sube por las escaleras para encender la antorcha de la planta superior. Tras saltar por varias plataformas, utiliza el palo Deku para prender la tela de araña y sube por las escaleras hasta que llegues a una oscura sala. Al llegar allí, elimina a todos los enemigos y vuelve a prender el palo Deku en la antorcha central. Con la llama todavía candente, el siguiente paso es encender las tres antorchas para desbloquear la puerta de los barrotes. Al saltar por varias flores Deku llegarás a una cornisa donde encontrarás un nuevo hada. A pocos metros de allí también verás un interruptor que, al activarlo, provocará la aparición de dos escaleras, pero antes de bajar por ellas primero debes atravesar dos puertas más.

3.3 MINI-JEFES: DRAGÓN Y SAPO

Eliminar a este primer jefe (15) es más bien una tarea sencilla, simplemente utiliza tu espada contra él (esquivando sus llamas) y espera a que aparezca un cofre en el centro de la estancia. En su interior encontrarás el Arco del Héroe y algunas flechas. De vuelta al exterior equípate con tu nuevo arco y dispara al ojo amarillo que hay en una de la cornisas superiores. Ahora salta a la flor móvil y planea hacia la nueva puerta para enfrentarte a un segundo jefe. En primer lugar, utiliza tu espada contra él y espera a que se monte en una tortuga. Ahora bucea en una de las flores Deku y sal de ella cuando la tortuga esté encima de ti. A continuación, conviértete en Link y utiliza el arco (pulsando Z) para debilitarle. Cuando le hayas acertado tres veces, abre el cofre y coge la Gran Llave. Con esta llave en tus manos, regresa al lugar donde se encuentran las dos escaleras y sitúate sobre la antorcha de fuego. Desde esa posición, equípate con el arco y dispara una de las flechas (16) en llamas a la antorcha de la estructura central. Ahora súbete a la plataforma giratoria y vuelve a utilizar las flechas (aprovechando el fuego de la plataforma) para encender una nueva antorcha. Gracias a tu buena puntería abrirás una nueva puerta con barrotes. Al entrar en esta nueva estancia, salta por las plataformas de ambos lados y libera a más hadas. Por último, súbete a la plataforma superior de la derecha y dispara al cristal con una de tus flechas. Sin perder un segundo más, bucea en la flor Deku y planea hacia el pilar central de la derecha para entrar en una segunda flor. De este modo podrás seguir el camino hasta la puerta que da acceso a la sala donde te espera el jefe final del templo. Todo tuyo, pequeño.







3.4 GUERRERO ENMASCARADO: ODOLWA

Para acabar con este jefe debes moverte con suma rapidez y atacarle en su punto débil: las piernas. A medida que le vayas acertando irán apareciendo numerosos insectos que podrás eliminar fácilmente si echas mano de la espada. La dinámica a seguir es bastante repetitiva, ya que solo debes golpear sus piernas en el momento en que el jefe (17) levanta su espada. Cuando le hayas derrotado, que no pensamos que te lleve más de un intento, recoge el corazón y los Restos de Odolwa. Por último, saca tu Ocarina y toca la Oda al Orden hasta que vuelvas a recuperar el control.

Cuando llegue este momento, corta los arbustos con la espada y entra en choza para liberar a la princesa Deku. Finalizada la conversación, tienes que meter a la princesa en la botella (uff, pobre princesa) y luego ir en dirección al palacio Deku.
Dentro de la cámara del rey, saca a la princesa de la botella y vuelve lo más pronto posible a la ciudad reloj. Una vez allí, dirígete a una de las tiendas de la zona oeste para comprar un saco de bombas y luego ve hacia la zona norte (donde compraste el mapa).
Al volver al campo de Términa, continúa de frente y baja por una de las rampas hasta que consigas llegar a lo más alto de la montaña helada. Cuando llegues a la entrada principal, selecciona el arco del héroe y dispara dos flechas contra el bloque de hielo que está sobre las dos rocas para que de esta forma puedas desbloquear el camino. Si continúas avanzando te toparás con una hilera de bolas de nieve que te cerrarán el paso. Es en este momento cuando debes colocar una de las bombas recién adquiridas junto a ellas y subir los escalones para llegar al Pueblo de la Montaña.



MÁSCARAS DEL PANTANO

• ***CARETA DE AROMAS:*** *Con la princesa ya liberada, regresa a la entrada del palacio y salta por las hojas flotantes de la derecha hasta que alcances el santuario. Desde el hall principal, sigue al guía y espera a que te entregue la careta (18).*

• ***CARETA DE KAMARO:*** *Para obtener esta careta debes abandonar la ciudad reloj por la salida norte a las 12 de la mañana del primer día. Junto a la barandilla de la izquierda verás a Kamaro bailando sobre una plataforma circular. Cuando le hayas localizado, sitúate junto a él y toca la canción de curación para que te entregue su careta.*

EL PUEBLO DE LA MONTAÑA

4. LA LLEGADA AL PUEBLO

Detrás de la Herrería de Zubora encontrarás un estrecho sendero que te llevará a una zona con varios puentes. Cuando llegues al segundo de estos puentes, dispara una de tus flechas contra el globo de Tingle y compra el mapa del Pico Nevado. Prosigue tu camino hasta el pueblo Goron y detente frente al poste donde se encuentra el búho. Tras la breve charla, sigue el rastro de las plumas y entra en la cueva. En su interior, recoge la Lupa de la Verdad y úsala para volver a atravesar los bloques invisibles (19), que con la lupa puesta dejarán de serlo. Al llegar al otro extremo, sigue al espectro Goron hasta el pequeño estanque y sube por las escaleras (solo serán visibles si llevas la lupa) para llegar a su tumba. Cuando termines de hablar con él, saca la Ocarina y toca la Canción de Curación para recibir un valioso obsequio. Ahora colócate la máscara recién obtenida, sitúate detrás de la tumba y tira de ella para revelar un manantial de agua caliente. Así, llena la botella de agua y viértela sobre el Goron congelado (20) que hay en el exterior para devolverle a la vida. Por segunda vez, vuelve a llenar la botella de agua caliente y dirígete con rapidez (tocando la canción de vuelo y rodando) al lugar donde compraste el mapa del pico nevado. En la zona inferior, ponte la máscara Goron y golpea a las bolas de nieve para localizar al viejo Goron congelado. Tu misión aquí es simple: derramar el agua caliente sobre él para revivirle. Completada esta tarea, dirígete a la zona donde recogiste la Lupa de la Verdad y localiza la puerta del santuario. Para abrirla solo tienes que arrimarte a ella y pulsar los botones A+B.









4.1 EL SANTUARIO GORON

En el interior, ignora el llanto del bebé por el momento y habla con todos los Goron. Antes de que tú y ellos os volváis locos con los llantos del bebé, sube a la planta superior y trata de calmarlo (21). Al ver que tus intentos son fallidos, abandona el santuario y dirígete al lugar donde descongelaste al viejo Goron. Una vez más, vuelve a utilizar el agua caliente para descongelarle y aprende el Inicio de la Nana. Ahora vuelve al santuario Goron y tócale el inicio de la nana al bebé para que deje de llorar. Una vez que hayas tocado la Nana Goron completa, abandona el santuario y vuelve a la zona donde se encuentra la cabaña del herrero. Desde allí, toma un nuevo camino (el que está cerca de la estatua-búho) y avanza hasta que llegues a una zona inexplorada. Para saltar los precipicios, coge carrerilla y empieza a rodar hasta que llegues al Pico Nevado. Si utilizas la lupa de la verdad en medio de la ventisca verás que un gigantesco Goron (22) está bloqueando el camino que conduce al templo. Lo único que debes hacer



para retirarle del camino es tocar la Nana Goron con el tambor, esto le dejará completamente dormido. Para entrar en el templo, simplemente avanza por el estrecho sendero golpeando a las bolas de nieve y sube por la rampa.

4.2 TEMPLO DEL PICO NEVADO

Desde el vestíbulo principal, utiliza tus puños para romper los bloques de hielo y empuja el muro de piedra para acceder a la siguiente sala. Aquí, entra por la pequeña puerta de la derecha y atraviesa el puente (23) rodando hasta llegar al otro extremo. Ahora conviértete en Link, salta a la pequeña plataforma y sube por la escalera para recoger el Mapa de la Mazmorra, que está dentro del cofre. De regreso al puente, entra por la única puerta accesible y vete preparando para un tortuoso ascenso. En primer lugar, entra por la puerta que está frente a ti y tira de los bloques que hay insertados en la pared para revelar el cofre donde se esconde la primera Llave Pequeña. Con este objeto en tu poder, vuelve a atravesar el puente y detente cuando llegues al vestíbulo principal del templo, donde tendrás que utilizar la llave pequeña en el candado de la puerta. En esta nueva zona, abre el cofre para coger la Brújula y coloca una bomba en la pared agrietada (24) para abrirte camino. Ya en la planta superior, súbete a la pequeña plataforma y utiliza el arco para disparar a los bloques de hielo que hay en el techo. Con esto conseguirás llegar a la gran bola de nieve (golpéala con la máscara Goron puesta) que esconde el cofre donde se encuentra la segunda Llave Pequeña. Utiliza esta llave en la puerta de la zona inferior y prepárate para resolver un pequeño puzzle. Si observas la sala con detenimiento, verás que hay varias plataformas circulares en el suelo. Pues bien, (sin quitarte la máscara Goron) sitúate sobre la primera plataforma y pulsa A+B para machacarla. Ahora, quítate la máscara y salta a la plataforma amarilla para llegar al otro extremo de la sala. Desde allí, vuelve a ponerte la máscara Goron y repite la misma operación con la plataforma









azul (25). Para terminar, vuelve a la plataforma amarilla y machácala de nuevo para revelar una puerta secreta (esta operación debes hacerla con rapidez, puesto que dispones de tiempo limitado). Nada más atravesar la puerta debes ponerte la máscara Goron, ya que te verás obligado a saltar un nuevo puente. Al no poder romper el bloque de piedra, sigue rodando por la nieve de la derecha y detente cuando llegues a una nueva puerta. Ignórala por el momento y atraviesa el puente en la dirección opuesta para visitar a Wizrobe, el incombustible guardián del templo.

4.3 MINI-JEFE: WIZROBE

En este primer enfrentamiento, debes estudiar detenidamente sus pasos, sobre todo cuando empiece a moverse por las cuatro baldosas de teletransportación (26). Con la capucha de conejo puesta, espera a que salga de una de estas baldosas y dale un espadazo cuando veas que comienza a girar. Más o menos a mitad del combate, el jefe tratará de confundirte mostrándote varios clones, pero tranquilo, que observando la trayectoria de estos últimos podrás seguir acertándole sin mayores problemas. Cuando se haya esfumado, recoge la Flecha de Fuego del interior del cofre y déjate caer desde el puente a la planta donde se encuentra la plataforma central. Desde aquí, dispara las flechas de fuego contra los bloques de hielo y entra por la puerta verde de la derecha. Después de liquidar a los tres enemigos y encender todas las antorchas con las flechas de fuego, la puerta de los barrotes se abrirá y tendrás acceso a una celda con una plataforma circular, que no debes dudar en machacar con la máscara Goron puesta. Ahora déjate caer a la planta baja y encamina tus pasos hacia la sala del puente colgante para eliminar a los guardianes de hielo con las flechas de fuego. Con el camino despejado, haz lo propio con el bloque de piedra y recoge la Llave Pequeña del interior del cofre. Como nuevo paso, dirígete a la sala donde cogiste el mapa y dispara al guardián de hielo de la zona superior para revelar un interruptor. Ya sabes, equípate con el arco y propínale un disparo certero para alcanzar nuevamente la planta superior (donde te enfrentaste al mini-jefe). Si quieres avanzar en esta zona no te queda más remedio que rodar por la pared nevada hasta que consigas deshacer el bloque de hielo con una de esas flechas de fuego. Al subir por la nueva escalera, utiliza la llave en el candado de la puerta y derrite el bloque de hielo para verte las caras con una pareja de dragones. Para concluir, entra por la nueva puerta y...vete preparando para el nuevo enfrentamiento con Wizrobe. En este envite, sigue la misma táctica que utilizaste la otra vez, pero eso sí, esta vez debes ser más rápido porque el jefe cuenta ahora con siete baldosas para camuflarse. Cuando le hayas derrotado, entra por la puerta secreta y abre el nuevo cofre para hacerte con la Gran Llave. El siguiente paso es ir en busca del jefe del templo, así que dirígete a la planta baja de la mazmorra y observa el gran eje central. Dos de sus secciones están compuestas por hielo (27), así que sube otra vez al nivel superior y rompe dichas secciones de un puñetazo para alcanzar la escalera que conduce a la sala donde se encuentra el jefe.



4.4 MONSTRUO MECÁNICO: GOHT

Si el jefe del anterior templo te pareció sencillo, éste te dejará aún más sorprendido. Para debilitarle, solo tienes que colocarte la máscara Goron y rodar (28) contra él hasta que empiece a echar humo. En este momento, Goht empezará a lanzarte toda clase de objetos, así que continúa rodando de un lado a otro (a la vez













que recoges las botellas de magia de las vasijas) y aprovecha el momento en que está cerca de ti para golpearle. Cuando le hayas dado su merecido, recoge los Restos de Goht y disfruta viendo como llega la primavera a las montañas Goron.

Recuperado el control, dirígete a la zona del santuario Goron y habla con el vendedor de la cueva de la izquierda para obtener un Barril de Dinamita. Tras lanzarlo de escalón en escalón, abandona la cueva y pon rumbo hacia la amplia zona de los puentes (donde compraste el mapa). Antes de que la mecha se acabe, lanza el barril por los escalones de la derecha y colócalo junto a la piedra que bloquea el acceso al lugar donde se celebran las carreras Goron. Dentro de esta nueva cueva, habla con el pequeño Goron y clasifícate en primera posición para recibir una botella con Polvo de Oro. Con esta nueva botella en tus manos, regresa a la tienda del vendedor de dinamita y acepta su regalo: un Barril de Pólvora. (Las tareas del Rancho Romani deben hacerse obligatoriamente estando en el amanecer del primer día). De vuelta a la ciudad reloj, dirígete a la salida sur y avanza por el sendero que queda a mano derecha hasta que llegues al Camino Lácteo. Al final de dicho camino, acércate al hombre que está picando la piedra (29) y coloca el barril de pólvora junto a ella para acceder al rancho.

5. RANCHO ROMANI

Nada más entrar, localiza a la pequeña Romani y habla con ella para ver una divertida animación. Una vez que hayas aceptado su proposición, equípate con el arco y dispara a los 10 globos rojos (30) dentro de los 2 minutos de tiempo para aprender la Canción Epona (cada vez que toques esta canción aparecerá tu caballo). Si esperas a que sean las 2 de la madrugada del primer día podrás enfrentarte directamente a esos extraños alienígenas que tanto teme la pequeña Romani. Esta vez, si les aciertas con tus flechas hasta las 5:30 de la madrugada recibirás una botella de leche como recompensa a tu esfuerzo. Cuando hayas abandonado el camino lácteo, ve hacia la izquierda y salta con el caballo los muros que bloquean el acceso a la costa.

MÁSCARAS DEL PUEBLO Y RANCHO

• ***MÁSCARA GORON:*** *Te encuentras ante la segunda máscara (31) imprescindible para completar el juego. El modo de obtenerla lo encontrarás más detallado en el punto 4 de la guía, pero aún así te recordamos que la tarea consiste en tocarle la canción de curación al espectro Goron que te conduce hasta su tumba.*

• ***CARETA DE DON GERO:*** *Hacerte con esta careta (32) puede llevarte más tiempo del esperado. En primer lugar, dirígete al santuario Goron y prende un palo Deku en la antorcha que está junto al bebé. Con el palo encendido y la capucha de conejo puesta, enciende todas las antorchas del santuario y espera a que baje la plataforma del techo. Tu objetivo aquí es destruir las bolas de piedra que hay en dicha plataforma, eso sí, rodando desde la planta superior del santuario. Al romperlas podrás recoger un trozo de carne que debes lanzarle al Goron que está a pocos metros de la herrería. Como muestra de agradecimiento el hambriento Goron te entregará esta careta.*

• ***CARETA ROMANI:*** *Una vez que hayas acabado con los alienígenas que abducían a las vacas del rancho, espera a que llegue la madrugada del segundo día y entra en la vaquería para volver a hablar con Romani.*



Finalizado el diálogo, espera a las 6 de la tarde de ese mismo día y escolta a la carreta de la hermana de Romani hasta la ciudad reloj mantiendo a raya a los hermanos Gorman a base de flechazos. La recompensa: esta original careta.

COSTA DE LA GRAN BAHÍA

6. EL ENCUENTRO CON MIKAU

Cuando hayas llegado a la orilla, baja del caballo y entra en el agua para hablar con Mikau, que está sumergido en la zona de la izquierda. Tras empujarle hacia la orilla, habla con él y saca tu Ocarina para tocar la canción de curación. Finalizada la animación, ponte la máscara de los Zora y entra por la cueva de la derecha para llegar a una nueva orilla de la costa. Desde allí, nada hacia la estructura con forma de tronco y entra por la cueva sumergida para llegar al salón de los Zora (33). Ya en su interior, entra por la cueva de la derecha y toma el camino de la izquierda para encontrarte con Lulu. Ahora saca tu Ocarina y toca la canción de vuelo para regresar a la ciudad reloj. Una vez más, toma la salida sur y dirígete a la cabaña de la bruja del pantano para conseguir más poción roja. Con esta poción en tu poder, vuelve a ciudad reloj para tomar la salida este y toca la canción Epona para llamar al caballo. Frente a ti encontrarás un nuevo camino, así que monta en el caballo y galopa hasta llegar a la montaña. Una vez allí, ponte la lupa de la verdad y entrégale la poción roja al caballero que está dentro del círculo de piedras para recibir una nueva máscara. Como nuevo paso, regresa a la primera orilla de la costa de Gran Bahía y entra en el agua, pero esta vez asegúrate que nadas hacia la derecha. Con la máscara Zora puesta, camina por la arena del océano y localiza cuatro tablones de madera (34) con una calavera grabada. Tras romper la tercera tabla revelarás el pasaje que se comunica con la fortaleza.

6.1 LA FORTALEZA DE LOS PIRATAS

Desde el embalse donde te encuentras, colócate la careta de piedra y nada hacia el otro extremo hasta que te topes con una rampa ascendente. A pocos metros encontrarás un interruptor circular que debes pulsar (con la máscara Goron) para abrir una escotilla que está en el fondo de ese mismo estanque. Si entras por ella llegarás a una especie de laberinto, que podrás rebasar fácilmente si empujas el primer bloque de piedra y tiras del segundo, el que está en la zona de la izquierda. Cuando hayas salido del laberinto, entra en la corriente de agua y sigue nadando hasta que consigas alcanzar la puerta superior. Dentro de esta nueva sala, sube por la rampa y dispara al cristal con una de tus flechas para activar una trampilla que está oculta bajo el agua. Ahora entra por el nuevo hueco, sube por la escalera del fondo y pulsa un nuevo interruptor para abrir un compartimento secreto. Para subir al nivel superior, simplemente colócate sobre la plataforma circular y dispara una flecha contra el mecanismo de la pared. En esta nueva sala, sube por la escalera y vuelve a disparar una de tus flechas para abrir la puerta de los barrotes. De vuelta al exterior, ponte la careta de piedra y sube por la rampa para entrar en la fortaleza (35). Alcanzado el interior, sube por la escalera de la garita central y atraviesa el puente colgante para entrar por una nueva puerta. Finalizada la animación, dispara una flecha al avispero que hay en el techo y regresa al exterior. Desde esa posición, déjate caer a la cornisa de la derecha y entra en la sala donde liberaste a las avispas para recoger el Gancho del interior de un cofre. Junto al cofre encontrarás el acuario donde se oculta el primer Huevo Zora (36), así que lanza el gancho al techo y encierra el huevo en una de tus botellas. Antes de abandonar la fortaleza, vuelve a la zona de la garita y utiliza el gancho en una pequeña estatua que hay junto a la salida para acceder al pasaje que conduce a la sala donde te espera el mini-jefe de la fortaleza.


34


35


36


37

6.2 MINI-JEFE: PIRATA

Derrotar a esta bella guerrera es más sencillo de lo que parece, simplemente espera el momento en que mueve sus espadas (37) y propínale una estocada certera. Cuando le hayas acertado varias veces, se esfumará y te dejará el camino despejado para recoger el segundo huevo Zora (enciérralo en la segunda botella). Para el tercer huevo, vuelve a la zona de la garita y utiliza el gancho en una nueva estatua (junto al puente colgante). Ya en la zona superior, entra por la puerta de la izquierda y recorre todo el camino para enfrentarte por segunda vez al mini-jefe. Cuando finalice el combate, encierra el huevo en la tercera botella y toca la canción de vuelo para regresar a la costa de la Gran Bahía. Desde allí, entra en la cabaña que está junto a la estatua del búho y deposita los tres huevos en el gran acuario. Ahora vamos en busca del cuarto huevo, así que regresa a la fortaleza (a la zona de la garita) y vuelve a utilizar el gancho para llegar hasta la estatua que está frente a la puerta donde recogiste el segundo huevo. Desde esa zona superior, atraviesa el puente y avanza hasta que encuentres un nuevo cofre. Ábrelo y entra por una segunda puerta para volver a verte las caras con la mujer pirata. Una vez más, entra en el acuario y recoge el cuarto huevo Zora.

6.3 LA CAVERNA SUMERGIDA

Una vez que hayas introducido los cuatro huevos en el estanque (38), sitúate junto a la estatua del búho y nada en dirección noreste hasta que veas dos grandes pilares de piedra. Sumérgete en la base de dichos


38



pilares y camina por la arena hasta que veas un cartel de madera. Si avanzas unos metros verás un segundo cartel con una flecha. Pues bien, sigue la dirección de la flecha ignorando el segundo cartel y detente cuando llegues al tercero (que está frente al cuarto). A partir de aquí (39), sigue las flechas de los demás carteles y disponte a entrar en la caverna sumergida. La caverna tiene una gran profundidad, así que baja primero hasta el fondo y acaba con las serpientes lanzándoles tus aletas de Zora a la cabeza. Cuando hayas acabado con las serpientes, recoge el quinto huevo Zora del interior de una de las cuevas y sube por los demás niveles para repetir la misma operación. Con los nuevos huevos Zora en tus botellas, abandona la caverna y depositalos en el gran acuario para aprender la Nueva Bossanova, que debes tocar con la máscara Zora puesta. (Ten en cuenta que los siete huevos Zora han de ser depositados de una sola vez, si grabas la partida tendrás que volver a recogerlos). Como último paso, dirígete al Cabo Zora y tócale la Bossanova a la deprimida Lulu para que aparezca la gran tortuga. Al finalizar la animación, lanza el gancho hacia una de las palmeras y disfruta del trayecto hacia el tercer templo.

6.4 TEMPLO DE LA GRAN BAHÍA

Al atravesar la puerta de entrada llegarás a una amplia sala con un molino de agua. Pues bien, ponte la máscara de Zora y bucea en dirección noreste hasta que encuentres una estructura con una palanca, que tras empujarla provocará un escape de agua. Para llegar a la planta superior, sube por una de las plataformas móviles y salta por el chorro de agua hasta que veas una pequeña entrada. Dentro de esta nueva estancia (40), lánzate al agua y entra por la primera cueva amarilla para verte las caras con una pareja de peces carnívoros. Cuando hayas acabado con ellos, sal a la superficie y usa el gancho para abrir el cofre donde se encuentra el Mapa de la Mazmorra. Ahora vuelve a sumergirte en el agua y lanza tus









aletas contra los dos brazos marinos que bloquean la entrada para llegar a una nueva puerta. Nada más abrirla, vuelve a lanzar el gancho hacia el cofre y examina su interior para hacerte con la Brújula. En esta misma sala, si buceas hasta el fondo del estanque también encontrarás el cofre que oculta la primera Llave Pequeña, que no debes dudar un segundo en recoger. Con la llave en tus manos, regresa a la sala de la gran hélice y entra por la cueva roja del fondo para llegar a la estancia donde se encuentra la tubería ascendente. Una vez allí, camina por la tubería y utiliza la llave para abrir el candado de la puerta superior. Aquí, tras avanzar unos metros te enfrentarás al mini-jefe del templo.



6.5 MINI-JEFE: OJO GIGANTE

Comenzado el enfrentamiento, lanza alguna que otra bomba contra él y utiliza tu espada para matar a los pequeños ojos que protegen al jefe (41). Cuando el gran ojo quede al descubierto, equípate con el arco y disparale hasta que se desprenda de todos los mini-ojos. Por último, coloca varias bombas para eliminar a los ojos y quédate en una de las esquinas de la sala. Desde allí, vuelve a lanzar flechas contra el gran ojo y espera a que caiga fulminado. Ahora abre el cofre, recoge la Flecha de Hielo y encamina tus pasos hacia la sala donde se encontraba la brújula (por la cueva amarilla). Al llegar allí, equípate con las flechas de hielo y lánzalas contra el agua para formar un camino que te permita entrar por la puerta que está junto al cofre. Para abrir dicha puerta, simplemente lanza una flecha de fuego contra el bloque helado y prepárate para el enfrentamiento con el sapo (42), que es más bien sencillo. Una vez que se haya refugiado dentro de la burbuja verde, lanza una flecha de hielo hacia ella para congelarla y espera a que el sapo vuelva a estar visible para acertarle. Finalizado el duelo, entra por la nueva puerta y abre el cofre para recoger la Gran Llave.



6.6 TUBERÍAS DEL TEMPLO

El siguiente paso es volver a la sala de la gran hélice, donde tras subir por las escaleras superiores podrás saltar a las aspas. Desde esa altura, localiza una nueva corriente de agua (la que está tapando una escalera) y dispara una de tus flechas de hielo contra ella para desbloquear el camino a la planta superior. Al entrar por la nueva puerta, lanza el gancho hacia uno de los barriles y vuelve a disparar flechas de hielo al agua para formar el camino que te lleve hasta el interruptor. Una vez activado, regresa a la sala donde recogiste el mapa (la de los peces carnívoros) y sube a la plataforma que hay en la superficie. Como viene siendo habitual, equípate con las flechas de hielo y dispara al agua para formar los bloques que harán posible que llegues a la puerta de la zona superior. Nada más entrar en la sala, disparale una flecha de hielo al bicho saltarín (cuando esté cerca de la plataforma circular) y sube al bloque de hielo (43) para empujar el interruptor. Completada esta tarea, regresa a la sala de la gran hélice y entra por la cueva roja para volver a la sala de la tubería ascendente. Ahora tu objetivo es disparar a uno de los enemigos flotantes con una flecha de hielo, de este modo le convertirás en un bloque y podrás subirte a él para tirar del interruptor central. Éste no será el último, así que regresa a la entrada del templo (la sala del molino) y lanza el gancho hacia la diana de color verde que hay en el techo para caer sobre un nuevo chorro de agua. Frente a ti, encontrarás el interruptor que controla las tuberías rojas. Cuando lo hayas activado, lánzate al agua y tira del interruptor (44) que controla las tuberías amarillas para









invertir la dirección del molino. De vuelta a la sala de la gran hélice, entra por la cueva verde y sube por las plataformas móviles hasta llegar al estrecho camino que está junto a la tubería verde. Desde esa posición, lanza una flecha de hielo a la corriente de agua y salta por las aspas para entrar por una puerta. En esta nueva sala, súbete a las balanzas y dispara flechas de fuego a los bloques de hielo que hay en el techo para alcanzar el interruptor. Para terminar, vuelve a la sala de la gran hélice y entra por la cueva amarilla del fondo para llegar a una sala con una tubería verde ascendente (y una cabeza de piedra). Si caminas por ella encontrarás el último interruptor, que te dará acceso a la guarida del jefe del templo.

6.7 PEZ GARGANTÚA: GYORG

Te encuentras ante el jefe más difícil del juego, de eso no hay duda. Para acabar con este enorme pez debes seguir varios pasos. El primero de ellos es situarte sobre la plataforma central con el fin de lanzarle una de tus flechas (seleccionando el objetivo con el botón Z). Al acertarle, verás como el pez se hunde y empieza a tener convulsiones. Aprovecha este momento para ponerte la máscara Zora y sumérgete hasta el fondo para lanzarle tus aletas (45). Regresa de nuevo a la plataforma central y repite esta operación hasta que el jefe empiece a expulsar pirañas de su boca. A partir de este momento debes seguir la misma táctica, pero, eso sí, sumérgete cuando las pirañas estén alejadas de tu posición. En ocasiones, puedes probar a lanzarle las aletas varias veces seguidas, sin necesidad de volver a la plataforma central. Una vez liquidado, recoge los Restos de Gyorg y espera a que recuperes el control.

Si quieres obtener una nueva botella, dirígete a la segunda orilla de la Gran Bahía y lanza el gancho contra las palmeras para alcanzar la cueva que está encima de la catarata. En su interior encontrarás a un pequeño nadador que te retará para que aceptes una carrera acuática de anillos, que tiene como premio una nueva botella.

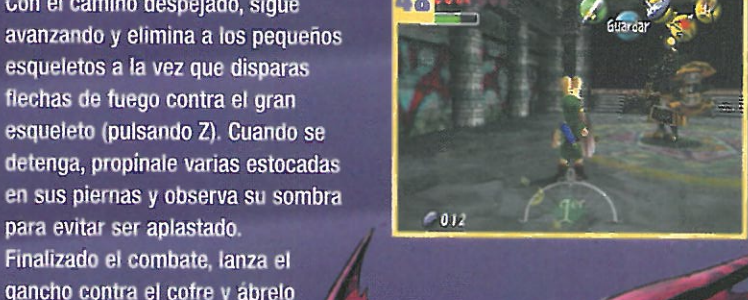
MÁSCARAS DE LA GRAN BAHÍA

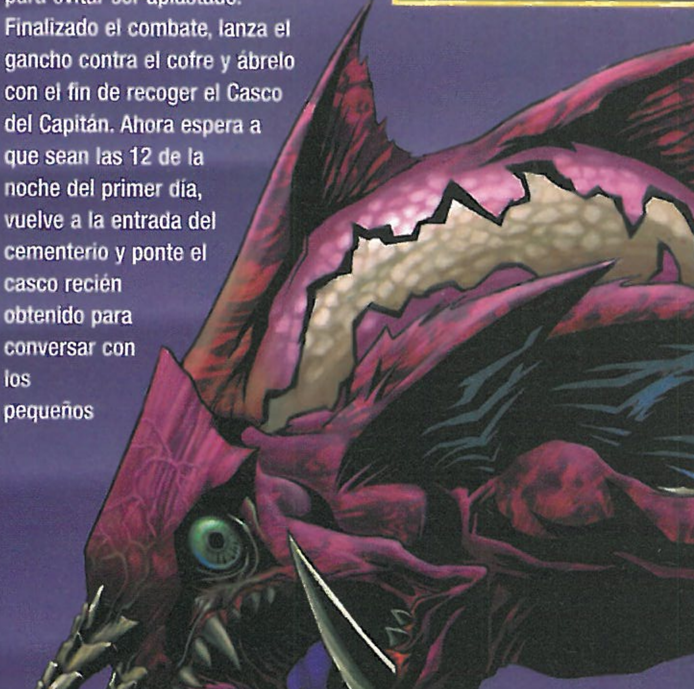
- *MÁSCARA ZORA: Tercera y última máscara (46) imprescindible para llegar al final del juego. La obtendrás si empujas a Mikau hacia la orilla de la costa, aunque si echas un vistazo al punto 6 de la guía encontrarás información más ampliada de cómo conseguirla.*
- *CARETA DE PIEDRA: Para recibir esta careta debes llevar encima una botella de poción roja (habla con Kotake, la bruja del pantano). Con la poción en tu poder, vuelve a la ciudad reloj y toma la salida Este. Desde allí, toca la canción Epona para llamar al caballo y salta las vallas que hay en ese camino hasta llegar a una explanada. Aquí, si utilizas la lupa de la verdad verás a un caballero que está sentado dentro de un círculo de piedras. Al entregarle la poción roja, este amable personaje te premiará con esta significativa careta.*

EL CEMENTERIO IKANA

7. EL CAMPO SANTO

Recuperado de la dura batalla contra Gyorg, regresa a ciudad reloj y toma la salida Este. Ya en el campo de Términa, toca la canción Epona para llamar al caballo y avanza por el camino hasta que te topes con el cartel que indica la dirección al cementerio. Bájate del caballo y continúa a pie hasta que te encuentres con un esqueleto gigante (47) que está bloqueando el camino. Vuelve a sacar tu Ocarina y toca la sonata del despertar para resucitarle. Con el camino despejado, sigue avanzando y elimina a los pequeños esqueletos a la vez que disparas flechas de fuego contra el gran esqueleto (pulsando Z). Cuando se detenga, propínale varias estocadas en sus piernas y observa su sombra para evitar ser aplastado. Finalizado el combate, lanza el gancho contra el cofre y ábrelo con el fin de recoger el Casco del Capitán. Ahora espera a que sean las 12 de la noche del primer día, vuelve a la entrada del cementerio y ponte el casco recién obtenido para conversar con los pequeños











esqueletos. Cuando hayan abierto la tumba, déjate caer por el hueco y salta por las plataformas para llegar a una puerta con barrotes. En esta zona, ilumina las tres antorchas con las flechas de fuego y entra por la mencionada puerta para enfrentarte a un nuevo mini-jefe.

7.1 MINI-JEFE: GUERRERO

Acabar con este corpulento guerrero no es muy complicado que digamos, pero debes tener en cuenta que si eres alcanzado por su poderoso hacha perderás cerca de cinco corazones. El modo de reducir a este mastodonte es golpeándole con la espada (siempre por la espalda) hasta que se despoje de su armadura (48). A partir de este momento la cosa se complicará mucho, así que coloca alguna que otra bomba mientras te persigue y espera a que la explosión le debilite. Cuando le hayas derrotado, pulsa Z junto a la tumba y graba en tu memoria la Canción de la Tormenta. El siguiente paso es ir en dirección al camino lácteo, donde tras tocar la canción de Epona te verás obligado a visitar el circuito de Gorman para participar en una trepidante carrera de caballos (49). Para conseguir la victoria, asegúrate de dejar una zanahoria sin consumir, de lo contrario tendrás que esperar diez segundos hasta que puedas volver a galopar. Una vez que hayas vencido, recoge la Capucha de Garo y monta en el caballo para volver al camino que conduce al cementerio de Ikana (salida Este de









ciudad reloj). Tras saltar las vallas con el caballo, detente y mira a la zona superior para observar al extraño hombre que está sentado. Pues bien, ponte la capucha de Garo y habla con él (pulsando Z) para que haga aparecer un gran arbusto. Lanza el gancho hacia dicho arbusto y esquiva las rocas que caen de la montaña para llegar al Cañón Ikana.

7.2 EL CAÑÓN IKANA

Cuando hayas llegado al puente, lanza varias flechas de hielo al agua y camina por los bloques para llegar al otro extremo. Desde esa posición, lanza el gancho hacia el arbusto del saliente superior y repite la misma operación con los demás para seguir ascendiendo. A pocos metros de la estatua del búho encontrarás una casa (50) rodeada de momias. Ignórala por el momento, sigue el camino del río seco y sube por la rampa para entrar en una nueva cueva. Al meterte en el agua aparecerá un espectro que te hablará acerca de una extraña melodía. Concluida la charla, toca la canción de la tormenta y abandona la cueva para volver a la casa donde se encontraban las momias. Si te aproximas a la entrada verás a una niña que huirá atemorizada al notar tu presencia. Para evitar ser descubierto, sube por una de las rampas de la izquierda y espera a que la niña salga de nuevo (9 de la mañana aproximadamente) para entrar en la casa. En primer lugar, baja al sótano y tócale la canción de curación a la momia que sale del armario para obtener la Careta de Gibdo (51). Antes de continuar debes asegurarte que llevas encima los siguientes objetos: 5 Judías Mágicas (cómpraselas al Deku que está en la agencia de viajes del pantano), 10 Nueces Deku (acaba con las plantas carnívoras que hay en el camino que conduce a la casa de Kotake), 1 Botella de Leche (cómprasela a los dos granjeros con los que echaste la carrera de caballos), 10 Bombas (las encontrarás al cortar los matorrales o en la tienda de bombas), 1 botella vacía, 1 pescado (déjate caer por el agujero del suelo en el cruce que conduce al Pantano del sur, junto al árbol) y 200 rupias.

7.3 BAJO EL POZO

Para continuar, sube por las rampas que están en el lado izquierdo de la casa de la niña (Cañón Ikana) y baja por las escaleras del pozo. Ya en el fondo, ponte la careta de Gibdo y habla con la momia (52) que custodia la entrada de la derecha para entregarle las 5 judías mágicas. Dentro de la nueva sala, dale las nueces Deku a la momia de la derecha y continúa hasta que llegues a una nueva puerta. Esta vez, saca las bombas de tu bolsillo y dáselas a la momia de la izquierda para que te permita acceder a una nueva sala, donde tras esquivar a las cuchillas recibirás la visita de un nuevo espectro. Equípate con el arco, dispara un total de cinco flechas de fuego contra él y guarda el Gran Espíritu en una de tus botellas vacías. Ahora regresa al pasillo donde utilizaste las 10 nueces Deku y entrégale el pescado a la única momia que queda por visitar. Al fondo



encontrarás dos momias más bloqueándote el camino. Habla con la que tienes enfrente y dale el gran espíritu para que te permita entrar en la sala de los bloques con pinchos. Una vez que hayas atravesado la sala, dale la botella de leche a la momia y utiliza las flechas de fuego para encender las cuatro antorchas de la nueva estancia. Por último, recoge el Escudo Espejo que hay dentro del cofre y dirígete a la tienda de bombas que hay en el pueblo de la montaña para comprar un barril de pólvora. Ha llegado el momento de regresar a la zona donde se encuentra la casa del cañón de Ikana. En el lado derecho encontrarás una pequeña cueva que te llevará a la entrada del castillo. Tu objetivo aquí es golpear al cristal para posteriormente enfocar el rayo de luz (53) que se refleja en tu escudo-espejo hacia el bloque que tiene grabado un sol, así de simple.

7.4 EL ANTIGUO CASTILLO DE IKANA

Ya en el interior del castillo, dispara una flecha de fuego hacia el interruptor congelado que hay en una de las columnas (con la careta de Gibdo puesta) y entra por la puerta de la izquierda. En esta sala, golpea al cristal y corre hasta el otro extremo de la sala. Al llegar allí, golpea al segundo cristal (cuando el techo esté en el suelo) y bucea dentro de la segunda flor Deku. Una vez más, espera a que el techo baje y abandona la flor para hacerlo subir de nuevo. Para terminar, vuelve a bucear en la flor y planea hacia un saliente para pulsar un interruptor (54). Ahora entra por la nueva puerta y bucea por la flor para alcanzar el interruptor de la izquierda. Una vez activado, utiliza la lupa de la verdad para localizar el bloque invisible y súbete a él para disparar a las Skulltulas con las flechas de fuego. Nada más entrar por la nueva puerta, sube por las escaleras del fondo y localiza la flor Deku que está frente al nuevo interruptor. Bucea en ella y planea hacia el pilar donde se encuentra el



interruptor. Cuando logres pulsarlo, déjate caer a la planta baja y entra nuevamente en el castillo. Vuelve a disparar al interruptor congelado que está en la columna y entra por la puerta de la derecha para medirte a un extraño enemigo (55). El modo de acabar con él es sencillo, simplemente enfoca el rayo de luz que se refleja en tu escudo hacia él y espera a que caiga derrotado. De nuevo, enfoca el rayo de luz hacia el bloque que tiene grabado un sol y atraviesa la nueva puerta para volver a verte las caras con Wizrobe. Para acabar con él fácilmente, equípate con el arco y lánzale flechas de fuego cuando se haga visible (pulsando Z para seleccionar el objetivo). Finalizado el duelo, entra por la puerta frontal y sube por la escalera para llegar a la zona



exterior (ignora el agujero del suelo) donde se encuentra la pequeña hondonada. Con la máscara Goron puesta, coloca el barril de pólvora sobre ella y aléjate unos metros para evitar ser alcanzado por la explosión. Ahora déjate caer por el nuevo túnel, enfoca el rayo de luz contra el bloque del sol y recoge algún corazón para afrontar con garantías el nuevo enfrentamiento.

7.5 MINI-JEFE: REY ESQUELETO

Antes de nada, lanza un par de flechas de fuego a las cortinas para que entre la luz solar y utiliza tu espada para debilitar a la pareja de esqueletos. Cuando estén tendidos en el suelo, enfoca la luz solar hacia sus cuerpos (para enfocar estando agachado debes pulsar R) y disfruta viendo como se derriten. Para el enfrentamiento con el rey, vuelve a echar mano de la espada y espera a que se desplome en el suelo al igual que lo hicieron sus secuaces. En ese momento, sitúate bajo un rayo solar y dirige el haz contra su cuerpo para desintegrarle. Concluida la animación, memoriza la Elegía al Vacío, que te permitirá dejar hasta cuatro clones (56) diferentes, y toca la canción de vuelo para regresar al cañón de Ikana. A pocos metros de la casa central, al subir por la rampa de la derecha, encontrarás varios bloques de piedra apilados y la ansiada entrada a la torre.

LA TORRE DE PIEDRA

8. ENTRADA A LA TORRE

Como primer paso, salta por las plataformas de piedra y pulsa el interruptor del fondo. Permanece sobre el interruptor y toca la elegía al vacío para dejar un clon de Link sobre él, con el fin de que permanezca pulsado por tiempo indefinido. También desde allí, lanza el gancho hacia la estatua superior y vuelve a tocar la elegía sobre el segundo interruptor, pero esta vez con la máscara Goron puesta. Con el clon Goron situado sobre el interruptor, utiliza nuevamente el gancho para subir un nivel. En esta ocasión, ponte la máscara de Zora y haz lo mismo, coloca un nuevo clon. Ahora quítate la máscara, salta las tres plataformas de piedra y activa los tres interruptores, que volverán a dejar los bloques de la planta baja en su ubicación original. Si miras hacia arriba verás una nueva estatua sobre la que lanzar el gancho, así que no pierdas más tiempo y hazlo para alcanzar un nuevo nivel. Desde esa altura, deja un clon de Link sobre el interruptor y vuelve a echar mano del gancho para subir un nivel más. Aquí, elimina a la torreta de un bombazo y





57



59

deja un clon Goron sobre el interruptor. Prosigue con el ascenso a base de lanzar el gancho y detente cuando te topes con un nuevo interruptor. Esto se hace interminable, ¿verdad?. En esta planta, coloca un clon Zora sobre el interruptor y salta por los nuevos bloques de piedra. Tras pulsar los tres interruptores del fondo, sigue ascendiendo con el gancho y golpea a la estatua del búho con la espada para regresar en cualquier momento a la cima de la torre (57). Junto a la estatua verás tres nuevos interruptores, así que según le das la espalda a la estatua sitúate sobre el derecho y deja un clon de Link. Con el interruptor izquierdo lo mismo, pero con un clon Goron. Y por último, deja un clon Zora sobre el interruptor central y salta alegremente por los bloques para entrar en el último templo. Vamos, que lo estás haciendo de maravilla.

8.1 TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA

Ahora que estás tan cerca del final, ¿qué se siente, pequeño aventurero?. Ya en el interior del templo, elimina a los bichos voladores y entra por la puerta de la izquierda para llegar a una sala con varios interruptores. Tu misión aquí es localizar los dos interruptores de menor tamaño (el primero de la izquierda y el del fondo del pasillo) y dejar sobre ellos un clon de Link y otro de Zora respectivamente. El siguiente paso es ponerte la máscara Goron para pulsar el gran interruptor y dejar un clon Goron sobre él. Una vez hecho esto, localiza una pared agrietada (58) y coloca una bomba junto a ella para revelar la estancia donde se encuentra un cofre. En este compartimento secreto, destruye las cajas grandes con la máscara Goron puesta y lleva una de las pequeñas hacia el interruptor que está frente a la gran verja. Después de colocarla sobre dicho interruptor, entra en el patio exterior y coloca una nueva bomba sobre la baldosa amarilla que está frente a los matorrales. Cuando el agujero esté visible, déjate caer por él y dirige la luz solar de tu escudo contra el bloque que tiene grabado un sol. Si lanzas el gancho contra el cofre del fondo podrás hacerte con el Mapa de la Mazmorra. En esa misma sala, ponte la máscara Goron y rompe las estatuas para que aparezca el cofre que contiene la primera Llave Pequeña. De vuelta al patio exterior, abre la puerta del candado con tu nueva llave y conviértete en Zora para lanzarte al agua. Al llegar al fondo encontrarás un brazo enemigo, que si te dejas coger por él te llevará a la cornisa donde te espera el cofre que contiene la segunda Llave Pequeña. Debajo del



58

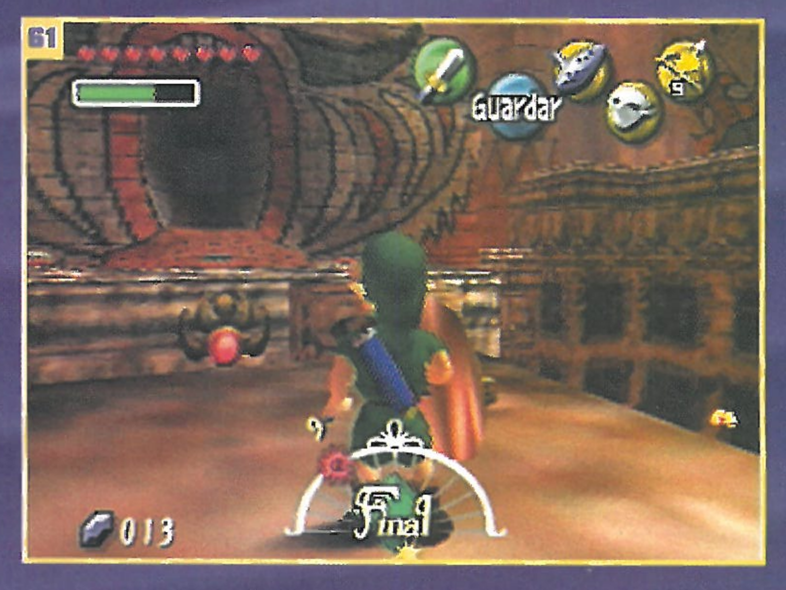
brazo enemigo hallarás un camino que debes seguir hasta que llegues a la plataforma superior donde se encuentra la segunda puerta con candado. Antes de abrir la puerta, colócate bajo el círculo solar y refleja el rayo solar hacia el espejo que está frente a ti durante unos segundos. Ahora usa el rayo solar que desprende el espejo para derretir el bloque del sol y abre el cofre para recoger la Brújula. Con este valioso objeto en tu poder, recorre la plataforma y... ahora sí, utiliza la llave para abrir la puerta del candado. Dentro de esta nueva sala, ponte la máscara Goron y golpea a la estructura circular en tres ocasiones para permitir la entrada de luz solar. A pocos metros de allí verás varios espejos (59) y un nuevo bloque solar. En primer lugar, dirige el rayo solar hacia el espejo central de la izquierda durante unos segundos y corre hacia este espejo para aprovechar el retardo de luz. Esta vez, dirige la luz hacia el siguiente espejo de la izquierda y la de éste hacia el bloque del sol para derretirlo. Con el camino despejado, entra por la nueva puerta y ponte la máscara Deku para bucear dentro de la flor. Para continuar, planea hacia delante y ayúdate de las corrientes de aire para mantenerte volando hasta llegar a un cofre que está envuelto en llamas. Aquí, entra por la única puerta accesible y reza un poquito, porque te vas a enfrentar al primer mini-jefe del templo.

8.2 MINI-JEFE: ESPÍRITU GARO

Este nuevo enfrentamiento puede llegar a complicarse en exceso si no tienes la capucha de conejo. Comenzado el duelo, colócate la capucha y esquiva su primer ataque hasta que el jefe se quede estático (60). En ese mismo momento, aprovecha los pocos segundos de vulnerabilidad y dale una estocada. Repite esta operación varias veces (asegúrate de que siempre le aciertas por la espalda) y recoge la Flecha de Luz del interior del cofre. Al atravesar la nueva puerta te enfrentarás a un segundo mini-jefe, una especie de androide con un solo ojo. La forma de acabar con él es sencilla, simplemente esquiva su único ataque y dispara al gran ojo cuando éste se muestre de color amarillo. Una vez derrotado, entra por la nueva puerta para regresar a la entrada del templo y graba la partida. Ahora toca la



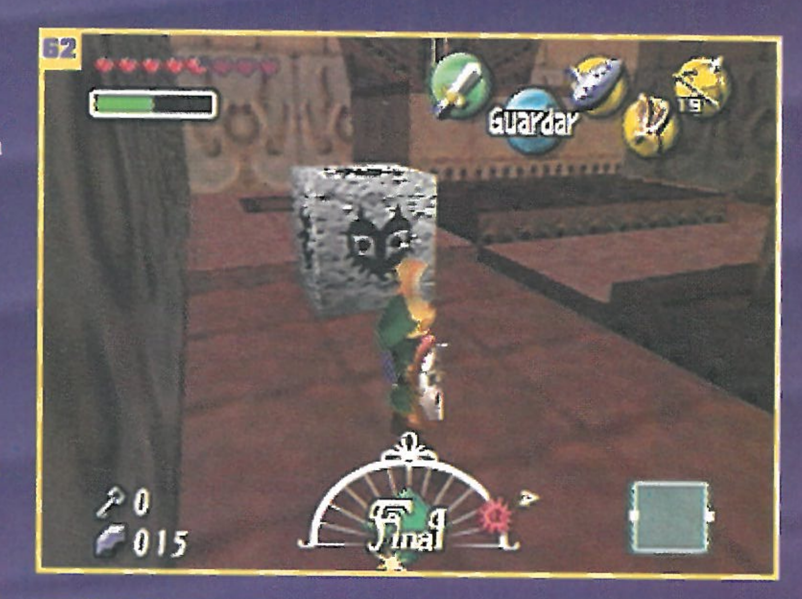
60



61



canción de vuelo para regresar a la torre de piedra, vuelve a dejar los clones en los tres interruptores que hay en la entrada al templo y dispara una de tus flechas de luz a la joya roja (61) que está oculta detrás de la tercera plataforma de piedra para llegar a una entrada secreta del templo. Recuperado el control, entra por el nuevo túnel y toma el camino de la derecha para entrar por una nueva puerta. Dentro de esta sala, dispara una de tus flechas de luz al bloque solar y procede hasta llegar a la flor Deku. Aunque ya lo habrás deducido, ponte la máscara Deku y ayúdate de las corrientes de aire para alcanzar la entrada que está en el nivel donde se encuentra el enemigo enmascarado. Pulsa el interruptor que hay dentro de esta cueva y regresa a la sala anterior para recoger la Llave Pequeña del interior del cofre. Ahora vuelve a saltar a las corrientes de aire para subir a lo más alto y utiliza la llave para abrir la puerta del candado. Alcanzado este punto, lanza una flecha de luz a la joya roja de la pared de enfrente y atraviesa la lava con la máscara Goron puesta. Como nuevo paso, vuelve a disparar a la joya roja con una flecha y entra por la nueva puerta. En esta estancia, lanza nuevamente una flecha contra la joya roja y empuja el bloque de piedra (62) hasta situarlo cerca de la baldosa que tiene grabada la máscara de Majora. Una vez insertado el bloque en la baldosa, entra por la puerta superior para volver a ser recibido por Wizrobe. Esta vez, acabar con él es más fácil que nunca, basta con que te refugies dentro de la caseta de la derecha y que esperes a que aparezca en la baldosa de teletransportación que está frente a ti, así de cómodo. Por último, utiliza el gancho para abrir el cofre de la plataforma superior y baja por la escalera. Después de bucear por una nueva flor Deku llegarás a una estancia donde, tras lanzar el gancho contra las minas (con el fin de provocar su explosión), podrás alcanzar una segunda flor, que te conducirá a la sala donde te espera el temido murciélago.







8.3 MINI-JEFE: MURCIÉLAGO

Si quieres despachar a este jefe debes seguir al pie de la letra los pasos que te indicamos a continuación: en primer lugar, ponte la capucha de conejo (sin ella es casi imposible matar al jefe) y guarda las distancias hasta que los pequeños murciélagos se despeguen de su cuerpo. En ese momento, aproxímate a él (63) y propínale un espadazo en su corazón verde. Cuando le aciertes, corre como un poseso si no quieres ser aspirado por el ventilador. ¿Ventilador?, tranquilo que no tardarás mucho tiempo en descubrirlo. Con el jefe derrotado, abre el cofre que está dentro de la zona cercada y hazte con la Gran Llave. Ahora regresa a la sala donde se encontraban los espíritus (la anterior a la de las minas) y planea hacia el enorme hueco que hay en la pared de la izquierda. Tras caminar unos metros, coloca un clon de Link en el interruptor y ve hacia la izquierda para abrir el cofre que contiene la última Llave Pequeña. El siguiente paso es volver a la sala de las minas, pero esta vez debes tomar el camino de la derecha para entrar por una nueva puerta. Con la capucha de conejo puesta, salta a la plataforma donde se encuentra el robot de piedra (64) y pulsa el interruptor del suelo. Esto provocará la aparición de un nuevo cofre, pero esta vez en el techo de la enorme estancia. Intenta moverte para despistar al robot y lanza rápidamente el gancho al cofre del techo para alcanzar la plataforma superior (esta operación requiere mucha práctica). De nuevo, utiliza la llave pequeña en el candado de la puerta y disfruta del reencuentro con el androide de un sólo ojo. Para acabar con él, esquiva su rayo láser y lánzale varias flechas de luz a su gran ojo. Cuando haya caído rendido ante ti, recoge la Máscara del Gigante del interior del cofre (solo es válida para el enfrentamiento con el jefe final del templo) y entra por la puerta del fondo. Aquí, golpea al cristal y retrocede unos metros para lanzar el gancho hacia el cofre del techo. Desde esa plataforma, vuelve a lanzar el gancho contra la diana del techo y utiliza la Gran Llave para abrir la puerta que conduce a la guarida del jefe.

8.4 DOBLE INSECTO GIGANTE: TWINMOLD

Después del pez gargantúa, este es el jefe que más tiempo te llevará matar. Antes de empezar, ponte la máscara del gigante y espera a que Link se haga precisamente eso, gigante. A partir de ese momento ve por partes, primero céntrate en uno de los dos gusanos (azul o rojo) y utiliza tu espada para acertarle en sus partes débiles, que son la cabeza (65) y el aguijón. Si ves que tu nivel de magia está a punto de consumirse, golpea a los pilares o rocas y quítate la máscara para recoger







más botellas de magia. Así, repite esta operación varias veces hasta que el primer gusano desaparezca. Para el tramo final, administra inteligentemente las botellas de magia y ve a por el otro gusano para noquearle. Cuando finalice el tenso enfrentamiento, hazte con los Restos de Twinmold y prepárate para encarar la recta final.

MÁSCARAS DEL CEMENTERIO Y CAÑÓN

• ***CASCO DEL CAPITÁN:***
Conseguir este peculiar casco (66) no es precisamente una tarea fácil, te lo podemos asegurar. En primer lugar, dirígete al cementerio Ikana y tócale la sonata del despertar al enorme esqueleto que bloquea el camino. Cuando se haya puesto en pié, pulsa Z para seleccionarle y dispárale flechas de fuego hasta que logres alcanzarle. Como último paso, utiliza la espada para derrotarle y lanza el gancho hacia el cofre que contiene el casco.

• ***CARETA GARO:*** *El único modo de obtener esta careta es acudiendo a la granja de los hermanos Gorman (camino lácteo) montado en Epona. Tras una breve conversación, no seas rácano y paga las 10 rupias para conseguir quedar clasificado en primer lugar en la carrera de caballos. De este modo podrás sumar esta nueva careta a tu colección. (67).*

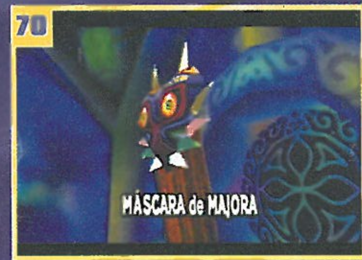
• ***CARETA GIBDO:*** *Todos los pasos para conseguir esta careta los encontrarás detalladamente en el punto 7.2 de la guía. ¡Ánimo!, que la forma de conseguirla es bastante divertida.*

• ***MÁSCARA DEL GIGANTE:***
Esta máscara sólo tendrá valor para el enfrentamiento contra Twinmold, el jefe final del templo de la torre de piedra. Aunque el modo de hacerte con ella también está bien detallado en el punto 8.3 de la guía, te adelantamos que para conseguirla debes acabar con un androide.


67


68


69


70

BATALLA FINAL

9. VIAJE A LA LUNA

Liberados los cuatro dioses de los templos (Odolwa, Goht, Cyorg y Twinmold), toca la Ocarina para regresar a la ciudad reloj y dirígete a la base de la torre (junto a la puerta donde se encuentra el vendedor de máscaras).
Al llegar allí, sube por la rampa que está frente a la salida Este y detente cuando llegues a las puertas del reloj. Antes de que sean las 12 de la noche del tercer día te aconsejamos que hagas acopio de todas las flechas y corazones que puedas, porque te van a hacer falta en breve.. Llegado este momento, sube las escaleras del reloj y toca la Oda al Orden cuando finalice la secuencia con Skull Kid. Al tocar dicha melodía, los cuatro espíritus acudirán raudos y veloces a la llamada y romperán el maleficio soportando con sus propias manos el peso de la luna (68), como lo oyes.
Cuando parecía que todo había salido bien, la máscara de Majora se desprenderá del rostro del joven Skull Kid y aprovechará el potente rayo de luz de la luna para escapar. Link, ni corto ni perezoso (se nota que se ha ido envalentonando con el transcurrir de la aventura), se adentrará en el rayo lunar junto a Taya y seguirá sus pasos hasta la luna. Una vez allí, ponte la capucha de conejo y camina por el prado hasta llegar al gran árbol (69). Si te fijas, verás que todos los niños que hay alrededor llevan puesta una máscara, incluida la de Majora.
Para asegurar la victoria final puedes jugar al escondite con los niños (en realidad es una recomendación que te hacemos de corazón)) que llevan puestas las máscaras de los cuatro dioses, pero con la condición de entregarles alguna de las caretas que has acumulado durante la aventura. Sea lo que fuere, acércate al niño que está sentado bajo el árbol (el que tiene la máscara de Majora puesta) y habla con él. Tras aceptar su proposición -totalmente honesta-, equípate con el arco y mantén la respiración por que la batalla final ha llegado.


71

JEFE FINAL: MÁSCARA DE MAJORA

En esta primera transformación, la máscara (70) empezará a girar velozmente como si de una espiral se tratase. Antes de que seas alcanzado, ponte la máscara Zora (pulsando Z para seleccionar el objetivo) y lánzale las aletas hasta que se desplome contra el suelo. En ese mismo momento, acércate a ella y golpéala con la espada para debilitarla. Repite esta misma operación en cinco ocasiones y espera a que se active la animación que muestra como las cuatro máscaras de los dioses se desprenden de la pared. A partir aquí, equípate con el arco y dispara cuatro flechas a cada una de estas nuevas máscaras (71). Una vez eliminadas, continúa utilizando la táctica de lanzarle las aletas mientras esquivas el rayo de fuego y espera a que sufra una segunda mutación, en la que le crecerán dos brazos y dos piernas. Esta vez, la máscara será mucho más rápida y escupirá bolas de fuego, así que no dejes de moverte de un lado a otro y sigue lanzándole flechas a la vez que la rematas desde el suelo con la espada. La tercera mutación la convertirá en algo parecido a un pulpo. Trata de evitar el contacto con sus tentáculos y utiliza tus flechas de luz para cegarla. Por último, acércate a ella y propínale varios espadazos para acabar de una vez por todas con esta horrible maldición.



EXTRAS

MÁSCARAS ADICIONALES





• **GORRA DEL CARTERO:** Pasadas las 6 de la tarde del tercer día, lleva el Envío Especial a la oficina postal que hay en la ciudad reloj y dáselo al cartero. El propio cartero le entregará el envío a la madame que se encuentra en el bar lácteo, así que cuando esto se produzca vuelve a localizar al cartero y habla insistentemente con él para que se quite la gorra.

• **CARETA KEATON:** Al entrar en la posada del puchero (en el segundo día), habla con la dependienta y dale el Colgante de los Novios. Finalizada la entrega, espera a que llegue el tercer día y dirige tus pasos hacia la tienda que hay en el lavadero (72), donde tras charlar con el dependiente recibirás esta careta y el envío especial que necesitas para conseguir la gorra del cartero.

• **CARETA DEL JEFE DEL CIRCO:** Para obtener esta careta es obligatorio que tengas puesta la de Romani. El primer objetivo es ir en dirección al bar lácteo (zona Este de la ciudad reloj) sobre las 10 de la mañana para charlar con el gran Zora. Al aceptar su propuesta, sitúate bajo el foco de luz y toca las notas musicales que te irá diciendo con la Ocarina, el Trombón Deku, el Tambor Goron y la Guitarra Zora para recibir la careta de manos de Gorman.

• **MÁSCARA DE LA VERDAD:** Conseguir esta máscara pasa por entrar en la casa de las arañas del pantano (73) y recoger los 30 espíritus de arañas doradas que allí te esperan. Antes de abandonar la casa recibirás esta misteriosa careta de manos de un extraño personaje.

• **CARETA DE NOVIOS:** Te encuentras ante la careta más difícil de obtener. En primer lugar, dirígete a la posada del puchero (el primer día) entre las 4:30 y 8 de la tarde. En su interior debes hablar con la dependienta con la careta de Kafei puesta. Finalizada la conversación, date una vuelta por la ciudad y espera a que sean las 11:30 de la noche. Al volver a la posada la dependienta (74) te entregará una carta, que debes echarla en uno de los buzones de la ciudad reloj. Ahora pon rumbo al lavadero (a las 5 de la tarde del 2 día) y entra en la tienda de curiosidades para hablar con Kafei, que te hará entrega del Colgante de los Novios (necesario para obtener la careta Keaton). Con este colgante en tus manos, entrégaselo a la dependienta de la posada del puchero. Una vez entregado, encamina tus pasos hacia el cañón Ikana y entra en el Escondite de Sakon (a las 6 de la tarde del tercer día). Dentro conocerás a un ladrón y al misterioso Kafei. Para evitar ser descubierto por el ladrón debes llevar puesta la careta de Piedra. Tras la charla con Kafei, espera a que el ladrón abra el Escondite de Sakon y cuélate en la cueva. Allí dentro debes resolver con rapidez varios puzzles (algunos con la careta de Kafei puesta), con el fin de recoger una nueva careta. Para terminar, regresa a la posada del puchero y sube por las escaleras. Aquí, localiza la sala donde se encuentra Anju y espera a que llegue Kafei para recibir la Careta de Novios.



• **MÁSCARA DE LA FIERA DEIDAD:** ¿Te acuerdas de los cuatro niños que correteaban alrededor del gran árbol de la luna?. Pues si juegas al escondite con todos ellos y consigues descubrirlos recibirás esta careta felina, que te permitirá afrontar el duelo final contra la máscara de Majora con mayores garantías de éxito. Merece la pena.




75

ESPADAS

• **KOKIRI:** Esta es la espada con la que comienzas la aventura. Si mantienes pulsado el botón B durante unos segundos efectuarás un ataque demoledor (75) contra los enemigos que tengas a tu alrededor.

• **AFILADA:** La obtendrás si le llevas la espada Kokiri a Zubora, el herrero del Pueblo de la Montaña, y le entregas la botella con el Polvo Mágico más 100 rupias. Si la comparamos con la primera espada sus efectos son más devastadores, pero solo la podrás utilizar en un centenar de ocasiones.

• **ESMERIL:** Para fabricarte la hoja más dañina de todas debes llevarle la espada Afilada al herrero. Cualquier enemigo que se cruce en tu camino y sea alcanzado por esta espada no vivirá para contarlo.

CANCIONES

AVISO: Para que las siguientes melodías tengan efecto primero tienes que aprenderlas.

• **CANCIÓN DEL TIEMPO:** Esta canción tienes dos funciones: graba la partida y nos hace retrodecer en el tiempo hasta la madrugada del primer día. Sus acordes son C-Derecha, A, C-Abajo, C-Derecha, A, C-Abajo.

• **SONATA DEL DESPERTAR:** Su función es despertar a algunos enemigos y provocar la aparición del primer templo. Si pulsas C-Arriba, C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda, A, C-Derecha, A podrás escuchar su bonita melodía (76).

• **ODA AL ORDEN:** La aprenderás una vez que hayas acabado con Odolwa, el jefe final del templo del bosque catarata. Sus notas son C-Derecha, C-Abajo, A, C-Abajo, C-Derecha, C-Arriba.

• **CANCIÓN DE CURACIÓN:** Esta es una de las canciones más importantes en el juego. Su potente melodía se dejará escuchar al pulsar C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo.

• **CANCIÓN DE VUELO:** Esta canción se convertirá en tu sombra, ya que necesitarás tocarla para viajar de una estatua-búho a otra. La sucesión de notas es C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba.

• **CANCIÓN DE EPONA:** Al igual que el Zorro utiliza el silbido para llamar a su caballo, tu podrás hacer lo mismo pero tocando la Ocarina (77). Pulsa C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha y...a galopar.

• **NANA GORON:** Si haces sonar esta nana junto al bebé que hay en el santuario Goron acabarás con su insoportable llanto. Los botones a pulsar son A, C-Derecha, C-Izquierda, A, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, A.

• **NUEVA BOSSANOVA:** ¿Depositaste los siete huevos Zora en el estanque?. Si es así, ya puedes ir sacando tu guitarra Zora para pulsar C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha.

• **CANCIÓN DE LA TORMENTA:** Su relajante melodía la podrás escuchar siempre y cuando toques esta combinación con tu Ocarina: A, C-Abajo, C-Arriba, A, C-Abajo, C-Arriba.

• **ELEGÍA AL VACÍO:** Esta canción te permitirá dejar clones, tanto de Link como de Deku, Goron y Zora. Para escucharla te verás en la obligación de pulsar C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha, C-Arriba, C-Izquierda.

CANCIONES OCULTAS

• **CANCIÓN DEL DOBLE TIEMPO:** Gracias a esta melodía podrás pasar del día a la noche en cuestión de segundos. Las notas (78) que debes tocar son C-Derecha, C-Derecha, A, A, C-Abajo, C-Abajo.

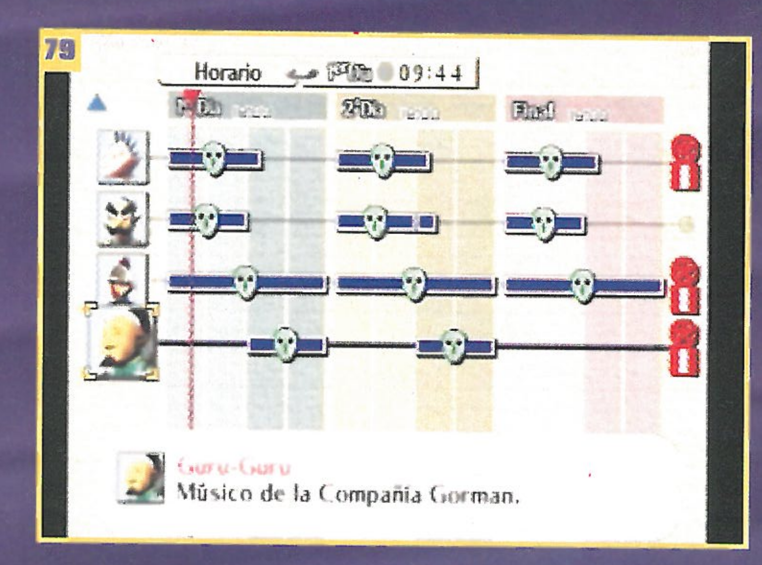
• **CANCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDA:** Al tocar esta canción conseguirás ralentizar el paso del tiempo, algo que te vendrá de maravilla para completar los templos. La combinación a pulsar es C-Abajo, A, C-Derecha, C-Abajo, A, C-Derecha.





CUADERNO DE LOS BOMBER

Dentro del extenso mundo de Términa encontrarás un sinfín de personajes con los que charlar, cada uno de ellos con sus tareas diarias e inquietudes, pero solo unos pocos necesitarán tu ayuda para resolver sus problemas.
El único modo de averiguar el historial de estos personajes es teniendo el cuaderno de los Bomber (79) en tu poder, que lo recibirás de manos de uno de sus integrantes en la segunda o tercera visita que hagas al observatorio astronómico. En dicho cuaderno se irán registrando las conversaciones que tengas con estos personajes y se marcarán aquellos a los que ya hayas ayudado. A continuación te mostramos una lista con todos estos personajes (localización incluida).

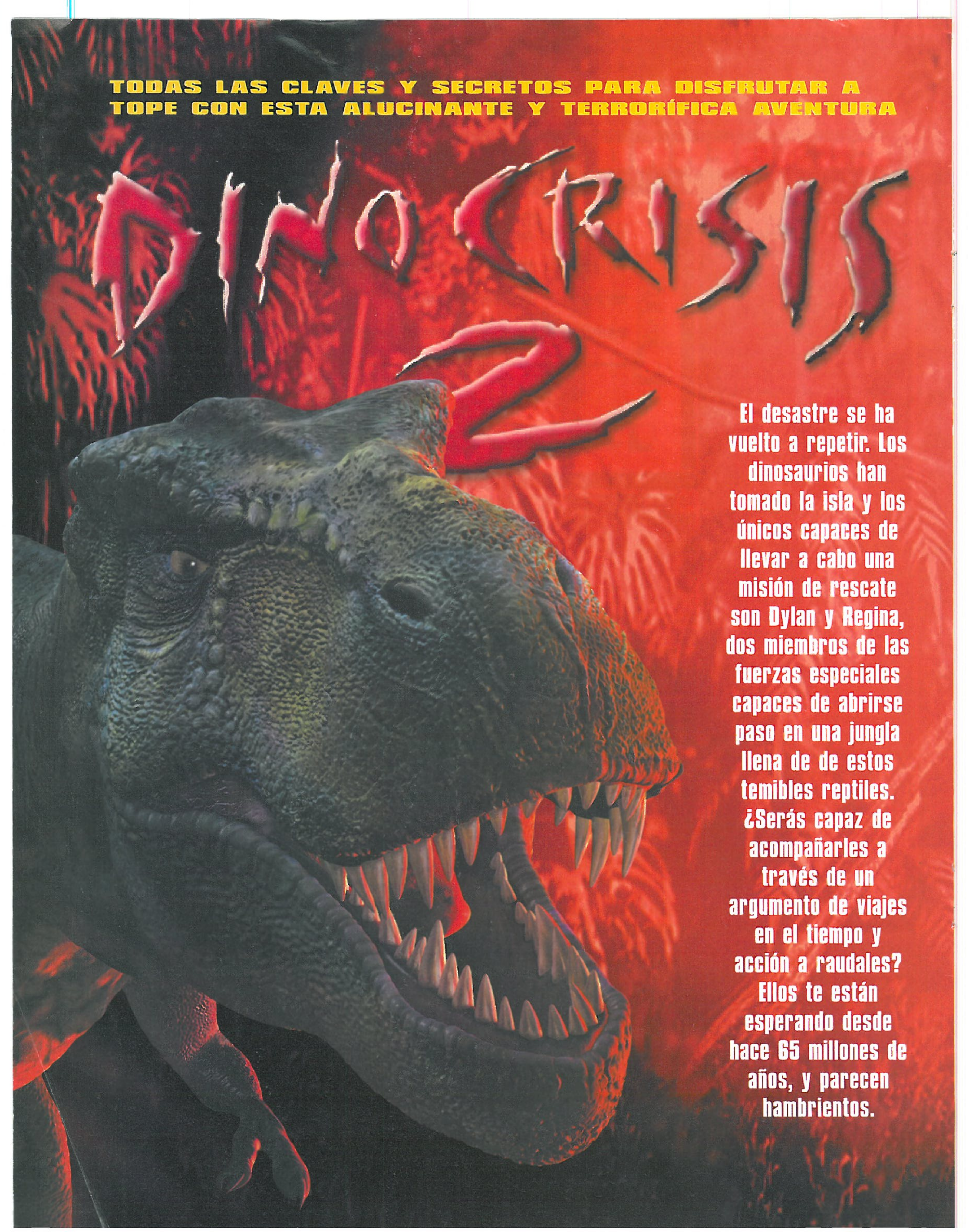








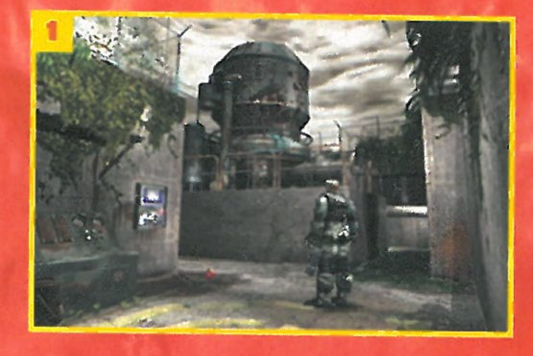
- ***LÍDER BOMBER:*** *Le verás lanzando chinas a un globo en la zona Norte de la ciudad reloj. Si disparas al globo con tus burbujas Deku podrás jugar al escondite con él y con sus amigos (algo imprescindible para obtener el cuaderno Bomber).*
- ***KAFEI:*** *Para tener un encuentro con este personaje tienes que dirigirte al estanque del lavadero (zona Ssur de la ciudad) la noche del segundo día.*
- ***ANCIANA:*** *Si quieres ganarte su confianza deberás apresar al ladrón (80) que tratará de robarla el saco de bombas. Todo esto sucederá a las 12 de la noche del primer día.*
- ***ANJU:*** *Es la dependienta de la posada que hay en la zona este de la ciudad reloj. Puedes visitarla durante los tres días, siempre que la posada esté abierta.*
- ***GORMAN:*** *Puedes encontrale si te pasas por el bar lácteo (Este de la ciudad reloj) a las 6 de la tarde durante los dos primeros días. Al hablar con él se inscribirá automáticamente en el cuaderno Bomber.*
- ***TIENDA DE CURIOSIDADES:*** *Hacer que su dueño salga de la tienda es bastante complicado, y solo podrás hablar con él bien entrada la noche del tercer día.*
- ***ROMANI:*** *Se encuentra en el rancho Romani, y te propondrá acabar con los alienígenas que aparecen una noche al año para robar sus vacas.*
- ***MR. DOTOUR:*** *Tiene un lujoso y coqueto despacho en la zona Este de la ciudad reloj. A este personaje también puedes visitarle cualquier día.*
- ***CREMIA:*** *Supuestamente es la hermana mayor de Romani, y es la encargada de alimentar y cuidar a las vacas del rancho donde se encuentra su hermano. Tendrás que escoltar su carreta del ataque de los hermanos Gorman durante el trayecto hacia la ciudad reloj.*
- ***TOTO:*** *Le reconocerás rápido, ya que es un gran Zora. Se encuentra en la residencia del alcalde, en la misma estancia donde está sentada la madame Aroma.*
- ***HERMANOS GORMAN:*** *Son los principales competidores de Cremia a la hora de repartir la leche en la ciudad reloj. A estos personajes los puedes encontrar en el establo (81) del camino lácteo.*
- ***CARTERO:*** *Le encontrarás recogiendo cartas de los buzones de la ciudad reloj. También puedes visitarle en la oficina postal, localizada en la zona Oeste de la ciudad.*
- ***HERMANAS ROSA:*** *Son las dos bailarinas que están en la zona Este de la ciudad. Tu misión consiste en enseñarlas la danza de Kamaro.*
- ***SHIRO:*** *Es el espíritu de un caballero. Darás con él si te diriges al círculo de piedras que está antes de llegar al cementerio Ikana. Para poder verle tienes que tener la lupa de la verdad puesta.*
- ***ABUELA DE ANJU:*** *Durante los dos primeros días, búscala en la zona Este de la ciudad y ponte la careta nocturna para hablar con ella. Sus bellas historias te dejarán con la boca abierta.*
- ***MADAME AROMA:*** *Es la mujer corpulenta (82) que está dentro de la residencia del alcalde. Su simpatía y amabilidad pueden llegar a sorprenderte.*
- ***KAMARO:*** *Está subido en una de las plataformas de hielo que hay junto a la entrada al Pueblo de la Montaña. Si le tocas la canción de curación con la Ocarina despertará y te entregará su máscara.*
- ***GROG:*** *Es el criador de pollos de la granja que se encuentra dentro del rancho Romani. La única forma de ayudarle es conseguir que los polluelos se hagan adultos lo más rápido posible.*
- ***GURU-GURU:*** *Aquel chino que tocaba el organillo es Guru-Guru. Para dar con él tienes que visitar el lavadero la noche del primer y segundo día.*



TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS PARA DISFRUTAR A TOPE CON ESTA ALUCINANTE Y TERRORÍFICA AVENTURA

DINO CRISIS 2

El desastre se ha vuelto a repetir. Los dinosaurios han tomado la isla y los únicos capaces de llevar a cabo una misión de rescate son Dylan y Regina, dos miembros de las fuerzas especiales capaces de abrirse paso en una jungla llena de de estos temibles reptiles. ¿Serás capaz de acompañarles a través de un argumento de viajes en el tiempo y acción a raudales? Ellos te están esperando desde hace 65 millones de años, y parecen hambrientos.







LA SELVA

Tras la emocionante secuencia inicial, tomamos el control de Dylan. Examina el cadáver que hay en el suelo para obtener un botiquín y después sal por la puerta que previamente Dylan había despejado con su cuchillo. Al entrar serás atacado por tres velocirraptores, acaba con ellos y recoge el botiquín que hay junto al jeep estrellado. Sube por la escalera de la izquierda, sigue recto y baja las escalerillas. Una vez abajo, sigue el camino hasta llegar a una nuevas escalerillas de bajada. Avanza por el único camino posible hasta llegar a una zona con dos contenedores de metal. Trepa al de la derecha si quieres recoger un botiquín . Ahora corre hacia la escalerilla de la izquierda y entra en la torre del agua (1). Una vez dentro, recoge el primer archivo de dinosaurio que se encuentra en el suelo frente al punto de servicio. Aprovecha para salvar la partida y potenciar tu armamento. Sigue por el camino de la derecha y, antes de atravesar la puerta, asegúrate de coger el resucitador que hay junto al tanque de suministro de agua.

PASAJE EDIFICIO MILITAR

Prepárate porque esta zona esta plagada de velocirraptores. Avanza hacia el túnel y coge el botiquín M. Ahora, vuelve sobre tus pasos y corre por el camino de la derecha, atraviesa la puerta y continua recto hasta una nueva puerta. Al entrar seremos atacados por un tiranosaurio.(2) Por suerte para nosotros, esta herido en un ojo y no puede vernos con claridad, así que no malgastes munición contra él porque será inútil. Lo mejor será que huyas rápidamente hacia la puerta de la derecha evitando las embestidas del rex.

EDIFICIO MILITAR

Ve hacia la esquina superior derecha de la habitación y examina la mesa para obtener un nuevo archivo de dinosaurio. Después entra en la puerta de la izquierda, sigue el pasillo y entra en la sala médica. Allí coge el archivo del doctor que se encuentra sobre la camilla y examina el armario que hay junto a ésta para conseguir un resucitador. Por último coge la llave que hay tras la cristalera. Nuestro siguiente paso será volver a la zona donde se encuentra el tiranosaurio. Una vez allí, corre hacia delante y luego gira a la izquierda para entrar en el almacén.(3) Recorre el pasillo y al entrar en la primera habitación verás un archivo, cógelo y usa la llave en la caja que emite una intensa luz roja, esta se abrirá dejando al descubierto la tarjeta del laboratorio, pero también activara el sistema de alarma y Dylan quedará atrapado en el almacén.

REGINA - LA SELVA(2)

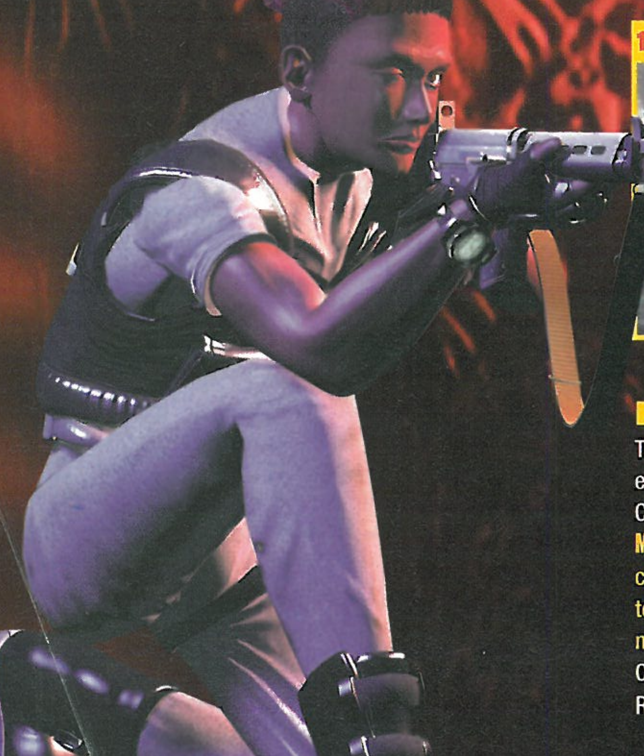


Nuestro primer objetivo como Regina será liberar a Dylan del almacén. Comenzamos en la selva. Utiliza el aturdidor en el panel de la puerta para abrirla. Hecho esto, examina el cadáver que hay nada mas salir para obtener un nuevo archivo de dinosaurio. Cruza el puente y entra en la siguiente puerta. Cuidado con los velocirraptores que pueblan esta zona. Continúa por el único camino posible hasta llegar a unas escalerillas. Una vez arriba, continua recto y al llegar a la bifurcación (4) elige el camino de la izquierda y atraviesa la puerta que hay al final de éste. Lo primero que te llamará la atención será la presencia de una nueva y temible clase de enemigo: el alosauro. Por ahora, lo mejor será que huyas de él hacia la puerta de enfrente. En el laboratorio, serás repentinamente atacado por un grupo de velocirraptores, deshazte de ellos y entra por la puerta roja de la derecha. En esta nueva habitación recoge el archivo que hay sobre la mesa, en él nos informan de la existencia de plantas venenosas en algunas zonas de la jungla y de la efectividad del fuego para destruirlas. Pues bien, dirígete al punto de servicio de esta misma habitación y tras grabar la partida deberás hacerte con un arma capaz de arrasar estas plantas. Lo ideal para esta tarea es el lanzallamas, que aunque resulta algo mas caro que el muro de llamas es bastante más eficaz. Tú decides. Ahora sal de la habitación y regresa a la selva, pasando de nuevo por la zona del alosauro. Cuando llegues al lugar de la bifurcación, entra en la puerta azul. Al entrar se nos informará de la presencia de plantas venenosas en esta zona, así que equipa el lanzallamas como arma principal y arrasa con todas las que te encuentres en el camino hacia la puerta del final. (5) Una vez más nos encontramos en una zona plagada de estas dichosas plantas, destrúyelas mientras encaminas tus pasos a la puerta azul que hay al fondo. Esta puerta da acceso a la torre del agua, usa el punto de servicio para salvar partida y dirígete a la puerta que hay junto al tanque de suministro de agua. A partir de aquí no te toparás con ningún enemigo, con lo que no te será difícil continuar de momento...



EDIFICIO MILITAR (2)

Por suerte o por desgracia esta tranquilidad no va a durar demasiado tiempo. Nada mas entrar verás que hay varios pterodáctilos sobrevolando la zona, estos son por ahora bastante difíciles de abatir, así que corre rápidamente hacia el almacén. Allí coge la llave que Dylan arrojó por debajo de la puerta al quedar encerrado. Con ella en tu poder, sal de nuevo y corre hacia la puerta que hay a la izquierda. Encamina tus pasos hacia la sala médica. Utiliza el punto de servicio y sal de la habitación. Sigue por el pasillo y utiliza el aturdidor para abrir la puerta. Nos encontramos en la oficina de control, sube las escaleras y coge el archivo que hay sobre la mesa. Justo en el otro lado de la sala hay un sistema de administración de llaves(6). Como podrás observar falta una, así que utiliza aquí la llave que Dylan dejó para nosotros y pulsa el botón azul para obtener la llave de ese mismo color. Ahora ya podemos liberar a Dylan. Corre hacia el almacén y usa la llave en el panel que hay junto a la puerta para abrirla.
Tras finalizar la secuencia, asumirás el control de Dylan.





LA SELVA(3)

Abandona la patrullera y sube por las escalerillas. Cuando llegues arriba, un alosauro tratará de atacarte. Una buena forma de acabar con él es equipando el cañón sólido como arma principal. Tras achicharrar al "pequeñín", entra en la única puerta que no requiere del aturdidor de Regina para ser abierta.
Aquí habita otro alosauro, acaba con él como la vez anterior y sigue hasta un pequeño manantial(7). Al examinarlo, la hoja de un árbol caerá y comenzará a flotar revelándonos la dirección de la corriente. Sigue el recorrido de la hoja y cuando esta se hunda explora la zona para encontrar la tarjeta del edificio 3ª energía. Con esta tarjeta en tu poder, vuelve a la torre de agua (usa el mapa si no recuerdas el camino). Cuando llegues, salva la partida y traspasa la puerta que hay junto al punto de servicio. En esta zona, sube por las escalerillas y entra en la puerta que hay al final del camino. Atraviesa toda la zona venenosa de la jungla hasta que llegues a la bifurcación(4). Toma el camino de la izquierda y entra en la puerta. Traspasa la zona del alosauro y despeja la puerta azul para entrar en el laboratorio.

10

PATRULLERA

Tras la secuencia, usa el punto de servicio y pon en marcha la embarcación. Próximo destino: Centro 3ª energía.
MINIJUEGO: Este primer minijuego es tan simple como divertido, simplemente limítate a disparar a todos los dinosaurios que se te aproximen mientras dure el trayecto. (10)
Cuando llegues a tu destino, tomarás el control de Regina.





LABORATORIO

Camina hacia la izquierda hasta que te encuentres a un nuevo tipo de enemigo: El oviraptor. Acaba con ellos mientras corres hacia la puerta que hay al fondo. Utiliza la tarjeta del laboratorio. Ve hacia el pasillo de la derecha y entra en la puerta que esta cubierta de hiedra (usa el machete de Dylan para despejarla). Coge el archivo que hay sobre la camilla y salva la partida en el punto de servicio. Observarás que hay un conducto de ventilación a la izquierda(8), déjalo tal y como está. Ahora, ve hacia la zona superior izquierda de la habitación y recoge el botiquín P que hay en el suelo. Aquí hay otro conducto de ventilación, ciérralo. Junto a él hay una pequeña jaula, ábrela y recoge un archivo de dinosaurio. Por último en esta sala, ve a la derecha del todo, corta la hiedra que bloquea la puerta y cierra el conducto de ventilación que hay junto a ella. Entra por la puerta. Nada mas entrar, coge el archivo que hay encima de la mesa y cierra el conducto de ventilación que hay al final del pasillo. Hecho esto, traspasa la puerta. Nos encontramos de nuevo en el pasillo del laboratorio, sigue de frente hasta llegar al final, donde hay una puerta cerrada electrónicamente. Al intentar abrirla un pequeño dinosaurio nos arrebatará la tarjeta. Persigue al travieso dinosaurio hasta que entre en el conducto de ventilación que hay junto a la puerta. Una vez entre, corre a la sala del punto de servicio. Cierra el conducto de ventilación que hay cerca del punto de servicio. Así encerrarás al dinosaurio en la habitación. Tu cometido ahora será encerrarle en la jaula(9). Cuando lo hagas, podrás quitarle la tarjeta. Dirígete de nuevo a la puerta donde te fue robada y úsala. En esta nueva habitación hallarás la batería de arranque y un archivo. Ya puedes ir hasta la patrullera.

EDIFICIO 3ª ENERGÍA

Sal de la patrullera y corre hacia el muelle. Allí serás atacado por un gran número de plesiosaurios. (Si quieres ganar un buen número de puntos, equípate con el subfusil y mata a todos los plesiosaurios que salgan. Por cada uno de ellos que elimines serás recompensado con 400 puntos. Si a esto le sumamos los combos y los 10.000 puntos adicionales por no recibir ningún daño, se pueden conseguir cifras increíbles con mucha facilidad). Tras despachar unos cuantos plesiosaurios, recorre todo el camino hasta llegar al patio del Centro 3ª energía. (11). Esta zona esta plagada de pterodáctilos, si quieres puedes abatirles con el subfusil. Ve hacia la derecha de Regina y coge el archivo que hay junto al soldado muerto. En él nos explican como fue perdida la llave del Centro 3ª energía cerca del manantial. Si has seguido esta guía ya deberías tener la llave, de lo contrario tendrás que volver de nuevo a la selva para conseguirla. Utiliza dicha llave en la puerta que hay a la izquierda del cadáver y entra. Después, recorre todo el muelle y atraviesa la puerta azul que hay al final. Ya dentro, sube por las escaleras y corre hacia la izquierda para coger la

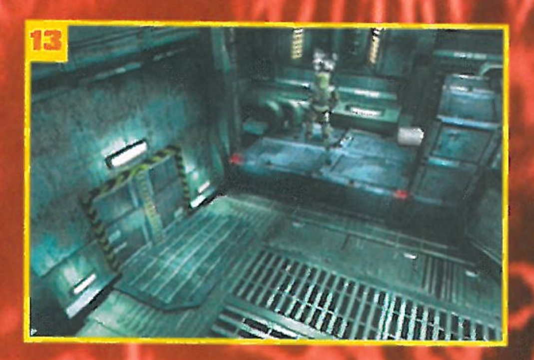




llave de la caja. Completada esta tarea, ve al lado opuesto de la habitación y coge el archivo que hay sobre un terminal de control. Ahora, examina la mesa que hay frente al punto de servicio para conseguir un archivo de dinosaurio. Cuando lo tengas, entra en la puerta que hay justo enfrente. Corre recto y examina el cadáver que hay al final del pasillo, hallarás la tarjeta del mecánico. Con esta en tu inventario, vuelve al muelle (al lugar donde hay una pequeña barca amarrada) (12). Usa la llave para abrir la caja que hay en la pared del barco, dentro encontrarás el código de seguridad del ascensor. Una vez lo tengas, (es distinto en cada partida), regresa a la sala de control. Una vez allí, utiliza la tarjeta del mecánico en la puerta que hay a la izquierda de las escaleras e introduce el código para activar el ascensor. Completado esto, baja por el ascensor. Una vez abajo, baja las escaleras y entra en la puerta que hay más adelante. En esta sala tu cometido será restaurar la energía. Ve hacia la derecha y examina la pantalla. Cuando lo hagas, las tres luces rojas se tornarán verdes. Pasados unos instantes las luces irán cambiando al rojo alternativamente, golpea estas rápidamente con el aturdidor para que cambien de nuevo al verde. Una vez hayas restaurado la energía, ve al otro lado de la habitación y coge el traje de buceo, así como el archivo que hay al lado. Después baja por la escalerilla y activa el ascensor para sumergirte.

REACTOR 3ª ENERGÍA

Ya bajo el agua, ve hacia la derecha de la habitación y coge el botiquín P que hay en el suelo. Después, sigue por abajo hasta que llegues a una nueva puerta. En esta sala hay un punto de servicio, el lugar perfecto para que puedas comprar la granada acuática (que será indispensable mas adelante) y salvar la partida. Avanza por el pasillo de la derecha y coge el archivo que hay junto al ordenador. Baja las escalerillas y entra por la puerta. Una vez aquí, sigue el único camino posible y entra en la puerta del final (deberás saltar el pequeño muro que hay delante para alcanzarla). En esta nueva sala, ve hacia la izquierda y entra en la puerta que conduce a la cámara. Una vez dentro, avanza hacia abajo hasta que llegues a una plataforma con un botiquín sobre ella (13). Colócate encima de ella y salta hacia la plataforma que hay a la derecha. Cuando estés arriba del todo, sigue el camino saltando de una plataforma a otra. Durante esta secuencia de saltos, tendrás que tener mucho cuidado con los mosasaurios, pues se pasarán todo el rato intentando tirarte para arruinarte el recorrido. Llegarás a una plataforma que descansa sobre un pilar en mal estado, momento en el que tendrás que equiparte con la granada acuática y destruir el pilar. La plataforma caerá dando acceso a una nueva puerta. Nada mas entrar, examina el panel de la izquierda para activar la energía del ascensor.



Hecho esto, salta a la plataforma sobre la que reposa un cadáver y coge el enchufe. Con este en tu poder, vuelve a la habitación del punto de servicio. Cuando llegues, dirígete al ordenador y utiliza el enchufe, esto abrirá varias compuertas. Completada esta tarea, regresa de nuevo a la cámara y entra en la puerta que hay junto a la plataforma. En el conducto, salva la partida y recarga la granada acuática, (se avecina algo grande). Después de hacer esto, sube por el ascensor. Cuando estés arriba, recorre el pasillo y examina el cadáver para obtener la tarjeta de Edward City. Continúa avanzando y en la siguiente esquina hallarás un archivo de dinosaurio. Ahora baja por el ascensor que hay un poco mas adelante y adéntrate en el reactor. Ya os lo avisábamos. Nada mas entrar una secuencia nos mostrará un nuevo y peligroso enemigo...

ENEMIGO



PLESIOSAURIO

A pesar de que no es demasiado complicado acabar con él, hay una forma muy sencilla de hacerlo. Nada más acabar la secuencia, corre hacia delante y colócate sobre una plataforma con un botiquín en el suelo. Después, salta a la plataforma que hay a la izquierda. Una vez encima, salta a la siguiente plataforma que hay a la derecha un poco más arriba. Ahora avanza, y cuando veas un hueco en la pared (14) introdúcete en el. En este escondrijo el plesiosaurio no podrá atacarte, así que dispárale en cuanto lo tengas a tiro. Muerto el plesiosaurio, sal del hueco y ve por la izquierda de Regina saltando por las plataformas. Llegarás a un pasillo con una puerta y un panel de energía al final. Manipula el panel para activar el ascensor y entra en él.







PASAJE A EDWARD CITY

De nuevo en la superficie, baja las escaleras y disfruta de la secuencia.

Tras finalizar, tomarás el control de Dylan. Corre tras Regina y en la siguiente zona entra en la puerta azul que hay un poco mas adelante. Aquí avanza hacia el punto de servicio. Cuidado porque cuando estés muy cerca un alosauro saldrá de la nada para atacarte. Una vez hayas dado buena cuenta de él, salva la partida y hazte con el rifle antitanque y las minas en serie, también puedes echarle un vistazo a los utensilios disponibles, algunos de ellos son realmente interesantes y te pueden facilitar bastante las cosas. Todo dependerá de la cantidad de puntos de los que dispongas. Una vez hecho esto, sal de la zona y ve a la carretera. Allí corre por la izquierda de Dylan y examina el cadáver del soldado para conseguir un archivo de dinosaurio(15). Sigue por el camino que hay frente al cuerpo y entra en la puerta que hay al final (corta las hiedras con el machete para abrir la puerta). Cuando finalice la secuencia, recorre toda la orilla del lago hasta que llegues a la entrada de la cueva. Observarás que se encuentra bloqueada por una gran roca. Equípate con las minas en serie y hazte paso.

LA CUEVA

Adéntrate en la cueva y destruye la roca como la vez anterior para coger un botiquín G. Después sigue avanzando por el camino de la izquierda y sube por las escalerillas. Ya en el interior de la cueva, te enfrentarás a un nuevo tipo de enemigo: los inostrancevias(16). Para acabar con ellos usa el rifle antitanque. En la bifurcación, ve primero hacia la izquierda si quieres un botiquín G, y luego continúa por el camino de la derecha. Sube por las escalerillas para llegar a otra bifurcación. Verás que el camino de la derecha esta bloqueado por una roca, destrúyela y cruza el pequeño puente hasta que llegues a unas escalerillas de bajada. La salida de la cueva está muy cerca, una vez más tienes dos caminos a elegir. El de la derecha sirve para conseguir un botiquín M, aunque si lo quieres tendrás que vértelas con dos inostrancevias. El camino de la izquierda conduce a la estación de comunicaciones. En esta nueva estancia, salva la partida y sube por las escalerillas. La secuencia dará paso a un par de nuevos minijuegos.

MINIJUEGO: Tu objetivo es atravesar esta zona con vida. Para ello utiliza el arma secundaria para disparar una bengala(17), esto servirá de señal para que tu compañero dispare a ese lugar con el fin de matar a los alosauros que hay en la zona o



de despejarnos el camino. Tras alternar un par de veces de personaje, llegarás a una nueva zona con un punto de servicio. Salva la partida y coge el archivo de dinosaurio que hay junto al cadáver. Tras esto, avanza hacia el sur y una nueva secuencia dará paso a otro minijuego.

MINIJUEGO: Este nuevo minijuego es muy similar al primero. Trata de evitar que el triceratops se acerque al jeep disparándole con el rifle(18). El se moverá de un lado a otro tratando de embestirnos. Al cabo de un rato se le unirá otro triceratops, con lo que tendrás que estar todavía mas alerta y ser muy rápido.

Tras recibir una buena ración de plomo, ambos dinosaurios caerán abatidos y dará comienzo una impresionante FMV.

EDWARD CITY

Ya en la ciudad, tu objetivo será buscar y recuperar el disco de datos de la 3ª energía. Examina el cadáver que hay bajo el jeep de la izquierda para obtener un archivo de dinosaurio, después ve hacia la derecha y entra en la puerta verde. En la tienda, coge el archivo que hay sobre el mostrador, así como el botiquín que hay detrás del mismo. Una vez hecho esto, coge la llave de los alojamientos que se encuentra junto al cadáver del propietario de la tienda. Con ella, dirígete a la puerta que da a los alojamientos(20) y entra. Sigue por abajo hasta que llegues a una puerta cerrada y utiliza la llave de los alojamientos para abrirla. Antes de entrar coge el botiquín que hay a la derecha. Nada mas entrar en el almacén te encontrarás con un viejo conocido: El tiranosaurio.



MINIJUEGO: Tu misión en este minijuego es conducir el tanque hacia la salida mientras mantienes a raya al Tyranosaurius-Rex. Para lograr tal hazaña puedes dispararle con el cañón o con las bombas cegadoras. También deberás destruir los contenedores que bloquean el camino(19). Cuando finalice el minijuego, coge la mascara de gas(20) y disfruta de la secuencia.



Tras la emocionante batalla contra nuestro amigo el dinosaurio carnívoro, debes regresar por donde has venido. Una vez estés de vuelta en la patrullera volverás a tomar de nuevo el control de Regina, y tu misión prioritaria será explorar la zona inexplorada (valga la redundancia) de la selva. Salva la partida y conduce la embarcación hasta dicha selva.



LA SELVA(4)

Sal de la embarcación y sube por la escalerilla. Corre hacia la puerta que hay un poco mas adelante y entra (utiliza el aturdidor para abrirla). Atraviesa el puente y entra en la siguiente puerta. En esta zona, sigue el único camino posible hasta que llegues a unas escalerillas y asciende por ellas. Una vez arriba, encamina tus pasos hacia la puerta que hay al final del camino. Nos acercamos a la zona inexplorada de la selva. Sigue recto y después tuerce a la izquierda para descender por las escalerillas.(21) En esta zona, Regina se pondrá la mascara de gas. Haz todo el camino hasta el almacén de residuos. En esta sala, aprovecha para guardar partida y recargar armamento. Hecho esto, entra en la puerta de la izquierda.







ZONA DE LANZAMIENTO

Una vez llegues a esta zona, corre hacia el lado opuesto de la puerta por donde has entrado hasta que veas unas escaleras, y entonces desciende por ellas y entra en la puerta que verás al llegar.
Una vez dentro, no te vuelvas loco con tanta maquinita y ve directamente a examinar el único ordenador que tiene energía para obtener el disco 3ª energía(22).
A la izquierda de este ordenador hay una silla. Lo que debes hacer es explorar esa zona para coger un archivo de dinosaurio. Abandona esta habitación y vuelve a la zona de lanzamiento.
Cuando termine la secuencia nos veremos las caras con un nuevo enemigo final...

LA SELVA(5)

En la sala de control, salva la partida y baja las escaleras para abrir la puerta. Desde aquí recorre todo el camino hasta la patrullera. Cuando llegues tendrá lugar una secuencia que nos introducirá a un nuevo minijuego.
MINIJUEGO: Tu misión es proteger a David mientras trata de abrir una válvula. Para ello, mata a los raptor que intenten atacarle con la ayuda del punto de mira(25).
Finalizado el minijuego, una secuencia nos mostrará el encuentro entre Dylan y la misteriosa chica rubia, en la que ella le pedirá que le acompañe.
Lo que tienes que hacer ahora es seguir a la chica protegiéndola de los ataques de los dinosaurios(26). Ve tras ella, y cuando se detenga sabrás que un enemigo acecha.
Al llegar a la entrada del edificio hábitat, la chica saldrá corriendo. Ve tras sus pasos y llegarás a una zona donde una pared de energía impide el paso. Para poder eliminarla tendrás que activar los cuatro paneles repartidos por la sala(27). Cuando lo hagas, vuelve al lugar de la pared de energía y manipula el panel de control que hay a la izquierda. Ahora ya puedes acceder a la puerta. Una vez dentro, ve hacia delante y coge el archivo que hay sobre el mapa, después cruza el puente y entra en la sala del superintendente. Sigue recto, coge el archivo que hay en la mesa y el botiquín G.

ENEMIGO





GIGANTOSAURIO

Para acabar con este gigante, tu cometido será accionar alternativamente cualquiera de las dos válvulas que hay en la zona para que comiencen a expulsar gas. Cuando lo hagas, dispara sobre el chorro para quemar al dinosaurio(23). Tras repetir esta operación varias veces, el gigantosaurio caerá fulminado. Recorre todo el puente hasta que llegues a un ordenador que emite luz azul. Tu deber ahora es activar la energía de la plataforma de acceso al misil. La forma de hacerlo es idéntica a la vez anterior, solo que esta vez será más difícil dado que el número de dispositivos es mayor. Completada esta tarea, ve hacia la izquierda y rodea todo el misil hasta llegar al ascensor. Ya arriba, opera el terminal para tener acceso al panel de control del misil(24). Pulsa el interruptor para detener el programa de lanzamiento. Con el misil desactivado, baja por el ascensor y admira la FMV.

En el punto de servicio, salva la partida y rellena tu provisión de botiquines a tope. Tras esto, entra por la siguiente puerta, coge el resucitador que hay en el suelo y entra al laboratorio grande. Baja las escaleras y tras la reveladora secuencia, sigue a la chica.



ENEMIGO FINAL



GIGANTOSAURIO

Nada mas tomar el control de Dylan, corre hacia la izquierda del escenario y cruza el puente a toda velocidad. Justo al final de este hay un ordenador, actívalo y corre hacia la izquierda. Aquí, opera un terminal de control. Hecho esto, corre por el camino de la derecha y activa el otro terminal. Para terminar, dirígete de nuevo al ordenador central(28) y pulsa el interruptor. Al pulsarlo se iniciará un ataque por satélite que acabará definitivamente con el gigantosaurio. Ahora, todo lo que te queda por hacer es salir por la puerta de la derecha y disfrutar del final de este apasionante juego.

CONSEJOS PRÁCTICOS

1- La última creación de Capcom no destaca precisamente por su duración, por lo que os recomendamos que en la primera partida paseis directamente al modo normal del juego, ya que el modo fácil es excesivamente sencillo y no ofrece ninguna complicación.

2- Dino Crisis 2 tiene un planteamiento mucho mas arcade que su predecesor, por lo tanto no tendrás que preocuparte demasiado por la escasez de armas. Procura acabar con todos los enemigos de cada zona para conseguir un número muy elevado de puntos, y así poder comprar las armas más potentes y los mejores utensilios.

3- Intenta, en la medida de lo posible, salir ileso tras matar a todos los dinosaurios de una zona en concreto. Cada vez que lo logres serás recompensado con un gran cantidad de puntos.

4- Al finalizar el juego tendrás la posibilidad de comprar extras con los puntos que te hayan sobrado. Así que no malgastes alegremente esos puntos en armas o utensilios que no sean estrictamente necesarios.

ARCHIVOS DE DINOSAURIO

Los archivos de dinosaurio además de proporcionarnos información acerca de las distintas especies que habitan el juego, nos valdrán también para obtener algunos beneficios al acabar el juego.

Aquí están resumidas las localizaciones de todos los archivos:

*1-**Velocirraptor:** En la torre del agua junto al punto de servicio.*

*2-**Tiranosaurio:** Dentro de una mesa en la primera habitación del edificio militar.*

*3-**Alosauro:** Lo guarda un cadáver en la entrada de la jungla.*

*4-**Compsognathus:** En el laboratorio, dentro de la pequeña jaula.*

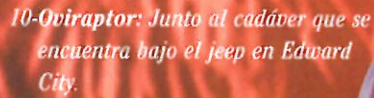
*5-**Pterodáctilo:** Junto al camión, en el edificio 3ª energía.*

*6-**Mosasaurio:** En el edificio 3ª energía, en la habitación donde se consigue la llave de la caja.*

*7-**Plesiosaurio:** En el reactor 3ª energía, lo esconde un cadáver.*

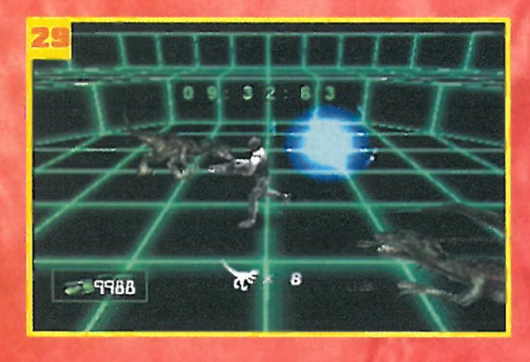
*8-**Inostrancevia:** En la entrada a Edward City.*

*9-**Triceratops:** Junto al último punto de servicio de Edward City.*



*10-**Oviraptor:** Junto al cadáver que se encuentra bajo el jeep en Edward City.*

*11-**Gigantosaurio:** En una silla junto al ordenador, en la zona de lanzamiento.*



EXTRAS

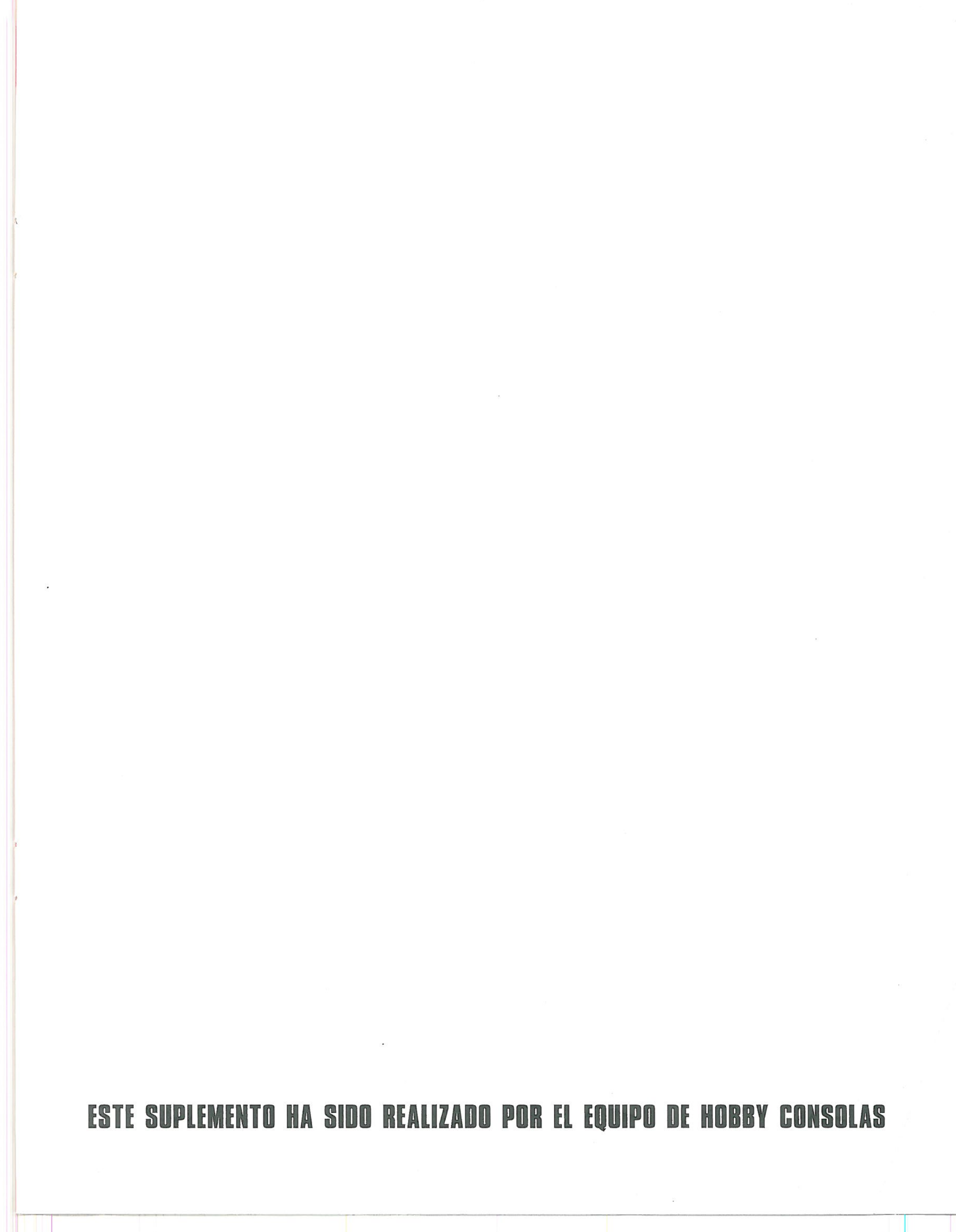
Dino coliseo: Acaba el juego una vez para conseguir el Dino coliseo. En este nuevo modo tendrás la oportunidad de vértelas con todas las especies de dinosaurios que aparecen en el juego, en un recinto cerrado y con munición limitada (29).

Dino duelo: Aquí podrás librar encarnizadas batallas entre dinosaurios pudiendo elegir entre cualquiera de los incluidos en el juego. Este modo estará disponible tras adquirir a Gail, Rick y el tanque.

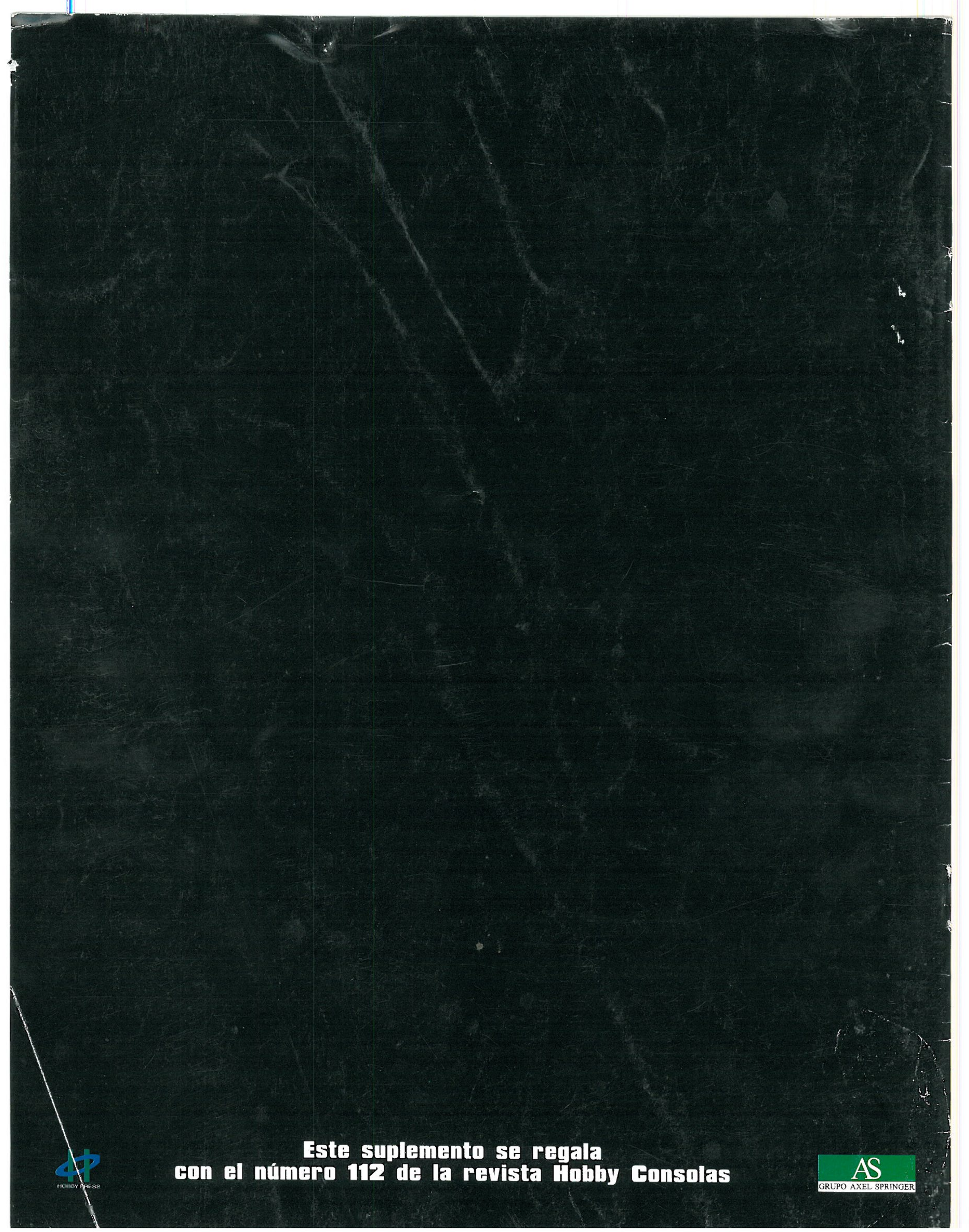
Tarjeta EPS platino: Consigue los 11 archivos de dinosaurio para obtener esta tarjeta especial que te dará munición infinita en partidas posteriores.

Triceratops y Compsognathus: Para que estos dos titanes se unan al plantel de dinosaurios seleccionables en el Dino duelo, deberás hacerte antes con todos los personajes y dinosaurios en el modo difícil del juego.





ESTE SUPLEMENTO HA SIDO REALIZADO POR EL EQUIPO DE HOBBY CONSOLAS



HOBBY PRESS
Este suplemento se regala
con el número 112 de la revista Hobby Consolas
AS
GRUPO AXEL SPRINGER